SUZUKI

効果音キーボード

スズキジュニアプラス

HEK-4S

取扱説明書

使用前に 準備する

鍵盤音色を 弾く

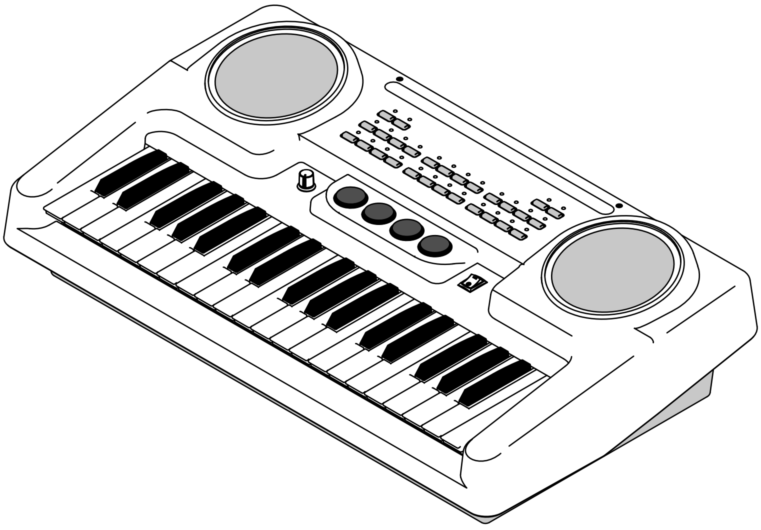
打楽器を 叩く

効果音を 鳴らす

WAV を 再生する

USB に 保存する

その他



この度はスズキ効果音キーボード、**HEK-4S**「スズキジュニアプラス」をお買いあげいただきまして、誠にありがとうございます。

HEK-4S はステレオスピーカー搭載の筐体にアンサンブル用音色、ベース用音色に加え効果音を内蔵、打楽器音色の演奏に便利な太鼓パッド、更に USB メモリーを使った効果音の再生機能を備えた、幼稚園・保育園でのあらゆる行事にご使用いただけるキーボードです。

本製品を末永く、そして安全にご使用いただくため、この取扱説明書をよくお読みください。

お読みになった取扱説明書は、大切に保管してください。

株式会社 鈴木楽器製作所

http://www.suzuki-music.co.jp/

インターネットでスズキホームページをご覧戴けます。

安全上のご注意

- ご使用になる前に、この「安全上のご注意」をよくお読みの上、正しくお使い下さい。
- お読みになった後は、必ず保管して下さい。
- ここに示した注意事項は、安全に関する重要な内容を記載していますので、下記の指示を必ず守って下さい。
- 本書では、危険や損害の程度を次の区分で表示し、説明しています。

⚠ 警告	この表示内容を無視した取り扱いをすると、死亡や重傷を負う可能性が想定されます。
⚠ 注意	この表示内容を無視した取り扱いをすると、傷害を負う可能性または物的障害が発生する可能性が想定されます。

⚠ 警告

本機を分解したり（取扱説明書に記載されている指示を除く）、改造したりしないでください。

修理／部品の交換などで、取扱説明書に書かれていないことは、絶対にしないでください。必ずお買い上げ店または最寄りの鈴木楽器販売に相談してください。

次のような場所での使用や保存はしないでください。
- ○ 湿度が極端に高い場所（直射日光の当たる場所、暖房器具の近く、発熱する機器の上など）
- ○ 水気の近く（風呂場、洗面台、濡れた床など）
- ○ 雨に濡れる場所
- ○ ホコリの多い場所
- ○ 振動の多い場所

電源コードを無理に曲げたり、電源コードの上に重いものを載せたりしないでください。電源コードに傷がつき、ショートや断線の結果、火災や感電の恐れがあります。

この機器を単独で、あるいはヘッドホン、アンプ、スピーカーと組み合わせて使用した場合、設定によっては永久的な難聴になる程度の音量になります。大音量で、長時間使用しないでください。万一、聴力低下や耳鳴りを感じたら、直ちに使用をやめて専門の医師に相談してください。

本機に、異物（燃えやすいもの、硬貨、針金など）や液体（水、ジュースなど）を絶対にいれないでください。

次のような場合には、直ちに電源を切って電源コードをコンセントから外し、お買い上げ店または最寄りの鈴木楽器販売へ修理を依頼してください。
- ○ 電源コード、またはプラグが破損したとき
- ○ 煙が出たり、異臭がしたとき
- ○ 異物が内部に入ったり、液体がこぼれたりしたとき
- ○ 機器が（雨などで）濡れたとき
- ○ 機器に異常や故障が生じたとき

お子様のいる環境で使用する場合、お子様の取り扱いやいたずらに注意してください。必ず大人の方が、監視／指導してあげてください。

本機を落としたり、この機器に強い衝撃を与えないでください。

電源は、タコ足配線などの無理な配線をしないでください。特に、電源タップを使用している場合、電源タップの容量（ワット／アンペア）を超えると発熱し、コードの被覆が溶けることがあります。

海外で使用する場合は、お買い上げ店または最寄りの鈴木楽器販売に相談してください。

本機の上に水の入った容器（花びんなど）、殺虫剤、香水、アルコール類、マニキュア、スプレー缶などを置かないでください。また、表面に付着した液体は、すみやかに乾いた柔らかい布で拭き取ってください。

注意

本機は、風通しの良い、正常な通気が保たれている場所に設置して、使用してください。

電源コードを機器本体やコンセントに抜き差しするときは、必ずプラグを持ってください。

定期的に電源コードを拭き、乾いた布でプラグ部分のゴミやほこりを拭き取ってください。また、長時間使用しないときは、電源プラグをコンセントから外してください。電源プラグとコンセントとの間にゴミやほこりがたまると、絶縁不良を起こして火災の原因になります。

接続したコードやケーブル類は、煩雑にならないように配慮してください。特に、コードやケーブル類は、お子様の手の届かないように配慮してください。

この機器の上に乗ったり、機器の上に重いものを置かないでください。

濡れた手で電源プラグを持って、機器本体やコンセントに抜き差ししないでください。

本機を移動するときは、電源プラグをコンセントから外し、外部機器との接続を外してください。

本機に重い物を乗せる、人や動物が乗るなど、強い力を加えないでください。本機が破損したり、けがの原因になります。

USB 端子には USB 機器以外の物を入れないでください。USB 機器を接続する際には端子をこじらないでください。故障の原因になります。

お手入れをするときには、電源を切って電源プラグをコンセントから外してください。

落雷の恐れがあるときは、早めに電源プラグをコンセントから外してください。

乾電池は、

- ○ 指定以外の乾電池は使用しない
- ○ 極性を間違えて挿入しない
- ○ 日光・火など、過度の熱にさらさない
- ○ 使い切った乾電池はすぐに取り出す
- ○ 種類の違う乾電池を混ぜて使用しない

これらを守らないと、液漏れ・破裂によって、やけど・けがの原因となることがあります。もし、液が皮膚や衣類に付いたときは、すぐにきれいな水で洗い流してください。液が目に入ったときは、すぐにきれいな水で洗い眼科医の治療をうけてください。機器に付着した場合は、液に直接触れないで拭き取ってください。

記号表示の凡例

「ご注意ください」という注意喚起を示します。

〜しないでくださいという「禁止」を示します。

「必ず実行」してくださいという強制を示します。

目次

安全上のご注意 2

ご使用上の注意 4
仕様 5
梱包内容 5

各部の名称と働き 6

上面 6
背面 7

使用前に 準備する 8

AC アダプターで使う 8
乾電池で使う 8
譜面立てを使う 8
キーボードスタンドに載せる 8
ご使用が終わったら 8
オーディオプレイヤーを接続する 9
音響機器に接続する 9
ヘッドホンを接続する 9

鍵盤音色を 弾く 10

基本的な使いかた 10
オクターブを切り替える 10

音色を選ぶ 11

打楽器を 叩く 12

セットを選ぶ 12
パッドに登録する 12
打楽器セット一覧 13
洋打楽器 13
和打楽器／ゲーム 13

効果音を 鳴らす 14

基本的な使いかた 14
カスタムに登録する 15
効果音セット一覧 16

WAVファイルを 再生する 18

WAV ファイルとは 18
WAV ファイルを用意する 19
WAV ファイルを並べ替える 19
USB メモリーを準備する 20
USB メモリーを初期化する 20
WAV ファイルをコピーする 20
[WAV] を選んで再生する 21
内蔵効果音と組み合わせる 21

USB メモリーに 保存する 22

プロジェクトとは 22
プロジェクトを保存する 22
プロジェクトを開く 23
プロジェクトを削除する 23
ストーリーとは 24
ストーリーを使う 24

その他 こんなときは 26

エラー表示と対処 26
工場出荷時の設定に戻す 26
症状とその対処 27

昔話「ももたろう」..................................... 28

ブランクチャート 29

アフターサービスについて 31

ご使用上の注意

- ACアダプターを長時間使用するとACアダプターが多少発熱しますが、故障ではありません。
- テレビやラジオの近くで本機を動作させると、テレビ画面に色ムラが出たり、ラジオから雑音が出ることがあります。この場合は、本機を遠ざけて使用してください。
- 故障の原因になりますので、ボタン、つまみ、入出力端子などに過度の力を加えないでください。
- データが破損したり失われたりした場合の補償はいたしかねますので、ご了承ください。大切なデータは、USBメモリーに保存することをお勧めします。

仕様

音源

VASE III（ヴェース スリー）(容量 1024Mbit（メガビット）)、最大同時発音数 16

鍵盤

37 鍵（C スケール 3 オクターブ）、ベロシティ付き、標準鍵盤

太鼓パッド

パッド数 4、ベロシティ付き

音色

アンサンブル音色

12（ピアノ、エレピ、オルガン、ビブラフォン、フルート、クラリネット、トランペット、フレンチホルン、箏、ブラスセクション、ストリングス、室内楽）

ベース音色

4（チューバ、アコースティックベース、フィンガーベース、バスマスター）

打楽器

2 セット（洋打楽器、和打楽器／ゲーム）×37 種

効果音

内蔵 7 セット ×37 種、WAV ファイル最大 37 種、カスタム 37 種

コントロール

電源、音量、オクターブ

ストレージ

対応メディア

USB メモリー

コンテンツ

プロジェクト（保存／インポート）、WAV ファイル（再生）

コントロール

ファイル選択、開く、保存／削除、キャンセル

外部端子

ヘッドホン（ステレオミニ）、外部出力 L/MONO、R（モノ標準）、外部音声（ステレオミニ、-13dBu/10k Ω、音量調節付き）、USB メモリー、電源入力

サウンドシステム

アンプ

3W×2

スピーカー

12cm×2（ステレオ）

電源

DC10V（AC アダプター）

寸法

幅 60× 奥行 35× 高さ 14 cm（本体のみ）

重量

4.8 kg（本体のみ）

材質

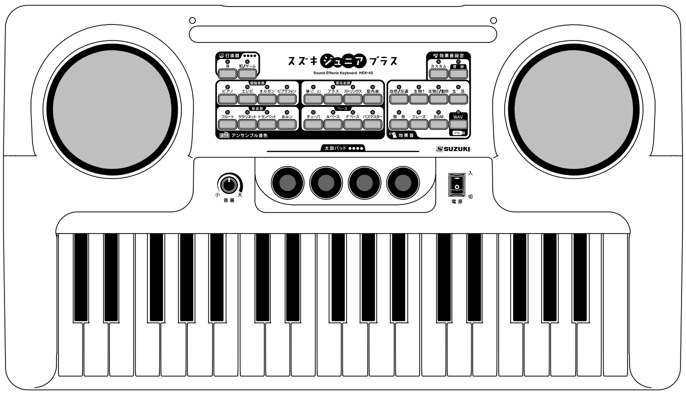
ABS（本体、黒鍵）、AS（白鍵）、シリコーン（音色ボタン）、スチール（譜面立）

付属品

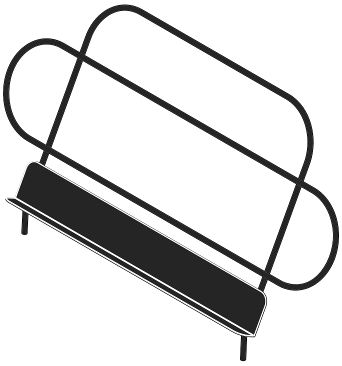
AC アダプター AD1-1010、譜面立、効果音シート、打楽器音シート、マーカー

梱包内容

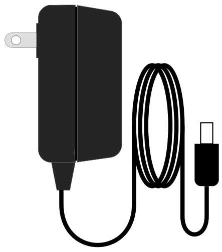
本体



譜面立

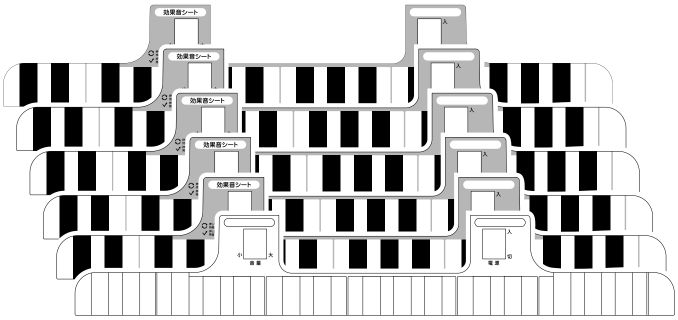


AC アダプター AD1-1010



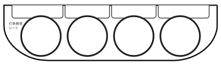
効果音シート

印刷済み5枚、空白1枚

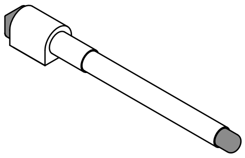


打楽器音シート

空白6枚

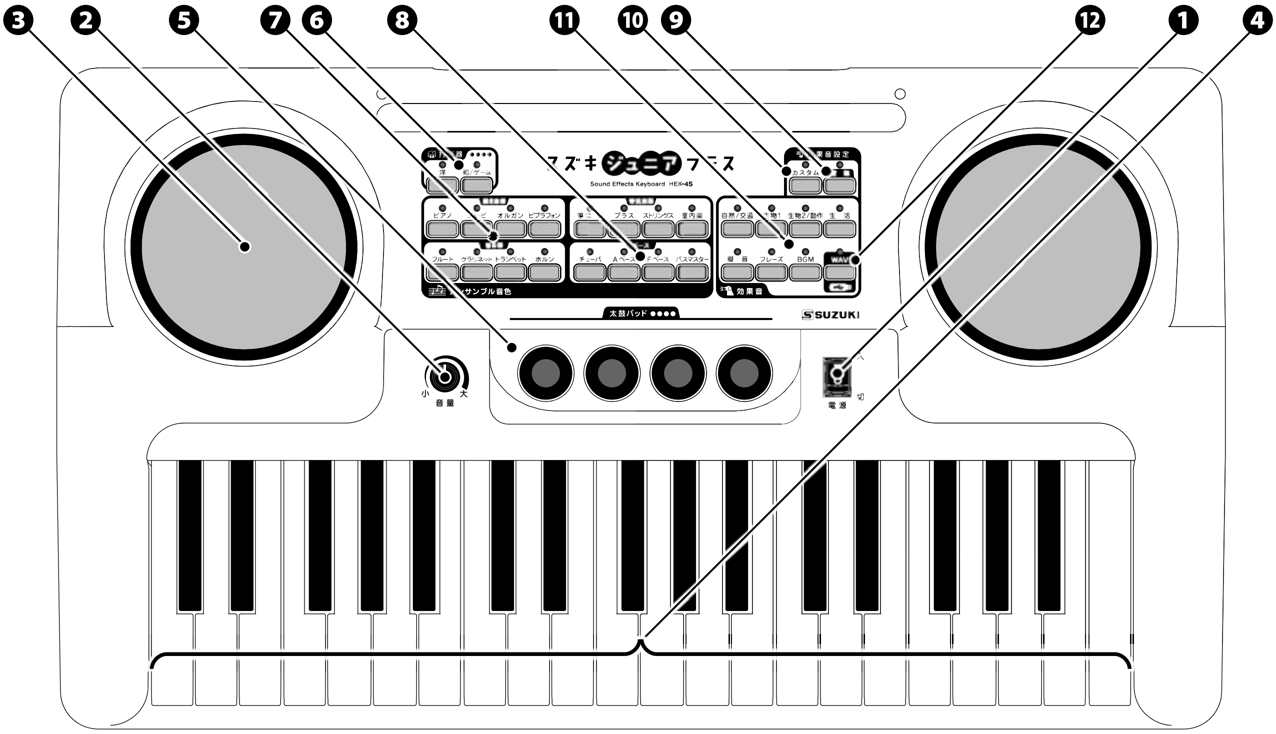


マーカー



各部の名称と働き

上面



共通部

❶ **[電源]スイッチ**

本機の電源を「入／切」します。スイッチを入れると[ピアノ]のランプが点灯し、演奏できる状態になります。

❷ **[音量]つまみ**

鍵盤演奏、太鼓パッドの最大音量を調節します。

❸ **スピーカー**

ここから音が聞こえます。小会場、個人練習用のスピーカーです。

❹ **鍵盤**

3オクターブ37鍵、ベロシティ付き、標準サイズの鍵盤です。

❺ **太鼓パッド**

パッド数4、ベロシティ付きの太鼓パッドです。叩いて打楽器音色を演奏します。（P. 12）

操作ボタン

❻ **[打楽器]ボタン群**

鍵盤で打楽器音色を演奏します。

太鼓パッドに打楽器音色を登録する際にも使用します。（P. 12）

❼ **[アンサンブル音色]ボタン群**

アンサンブルで旋律や和音を演奏するのに適した音色です。（P. 11）

❽ **[ベース音色]ボタン群**

アンサンブルの土台を支えるベース音色です。

ご使用の際は外部スピーカー／アンプの併用を強くお勧めします。（P. 11）

❾ **[登録]ボタン**

鍵盤の任意のキーに効果音を、任意のパッドに打楽器音色を登録します。（P. 12、15）

❿ **[カスタム]ボタン**

登録された効果音を、鍵盤で鳴らします。（P. 15）

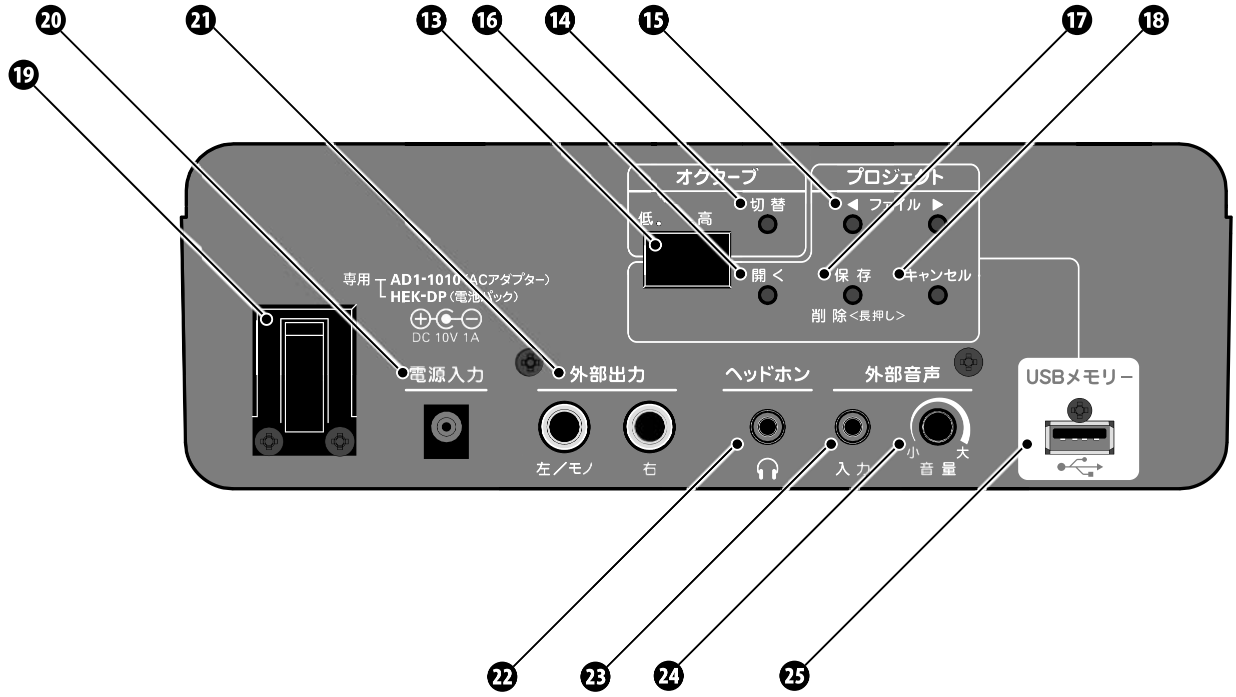
⓫ **[効果音]ボタン群**

鍵盤で鳴らすための、ジャンル分けされた効果音です。（P. 14）

⓬ **[WAV（ウェーブ）]ボタン**

鍵盤でWAVファイルを再生します。（P. 21）

背面



リアーパネル

⑬ ディスプレイ

各種情報が表示されます。

⑭ [オクターブ切替]ボタン

鍵盤で演奏するオクターブを切り替えます。(P. 10)

⑮ [ファイル]ボタン

プロジェクトのファイル番号を選択します。(P. 23)

⑯ [開く]ボタン

プロジェクトを開きます。(P. 23)

⑰ [保存]ボタン

プロジェクトを新規保存／既存プロジェクトを削除します。(P. 22)

⑱ [キャンセル]ボタン

プロジェクトの操作を取り消します。(P. 22)

⑲ コードフック

ACアダプターや電池パックのコードを通し、不用意な「抜け」の防止とジャックの保護を行います。(P. 8)

⑳ [電源入力]ジャック

付属のACアダプターAD1-1010や、電池パックHEK-DPを接続します。(P. 8)

㉑ [外部出力]ジャック

本機の演奏を外部のアンプで拡声したり、外部の録音機で録音したりする場合に使用します。

ステレオで使用する場合は[左][右]それぞれを、モノで使用する場合は[左／モノ]をご接続ください。(P. 9)

㉒ [ヘッドホン]ジャック

個人練習をする場合に、ヘッドホンを接続します。スピーカーからは音が出なくなります。

端子はステレオミニジャックです。(P. 9)

㉓ [外部音声入力]ジャック

市販の携帯用オーディオ機器を接続し、本機のスピーカーを使って大音量で再生する場合に使用します。

端子はステレオミニジャックで、ヘッドホンレベル／ラインレベルに対応しています。(P. 9)

㉔ [外部音声音量]つまみ

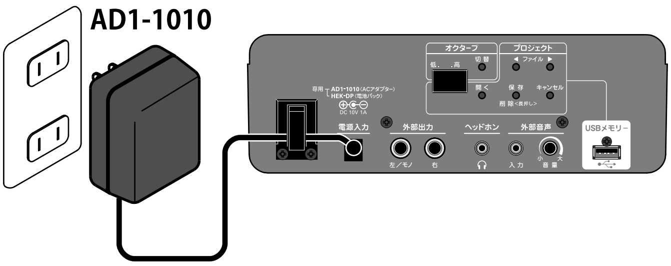
外部音声入力ジャックに接続した機器の音量を調節します。(P. 9)

㉕ [USBメモリー]ジャック

USBメモリーを接続し、プロジェクトの保存やWAV(ウェーブ)ファイルの再生を行います。(P. 18、20、22、24)

使用前に 準備する

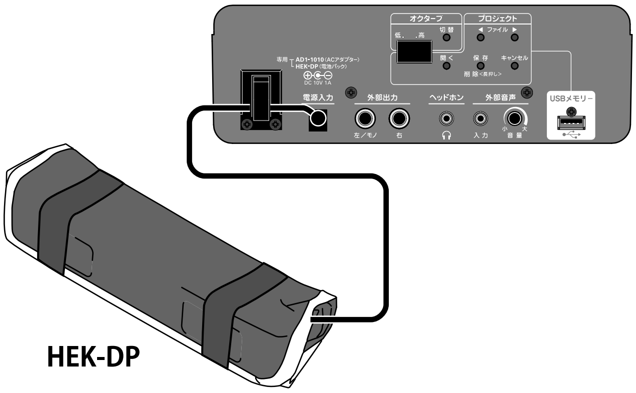
ACアダプターで使う



付属のACアダプターAD1-1010をコンセントに差し込みます。

ACアダプターのコードは破損を防ぐためコードフックを通し、続いてプラグを本機の[電源入力]ジャックに接続します。

乾電池で使う



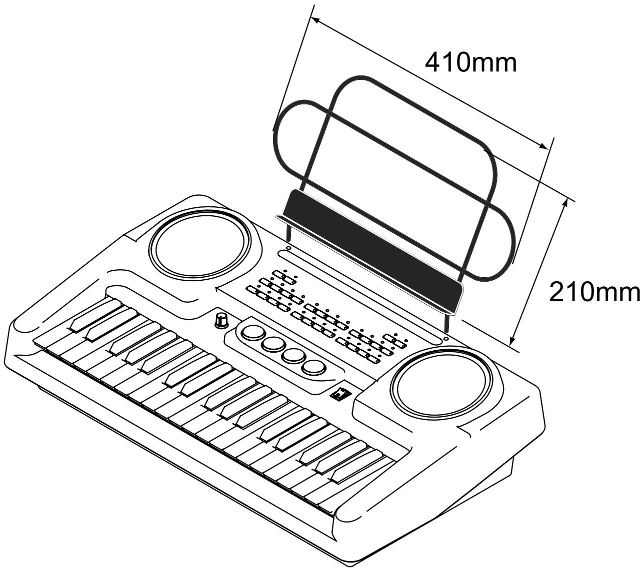
電池パックHEK-DP（別売）を使えば、単2乾電池8本で本機をご使用いただけます。

電池パックのコードは破損を防ぐためコードフックを通し、続いてプラグを本機の[電源入力]ジャックに接続します。

電池の処分について

使用済みの乾電池は「燃えないごみ」として、お住まいの市町村のルールに従って処分してください。

譜面立てを使う



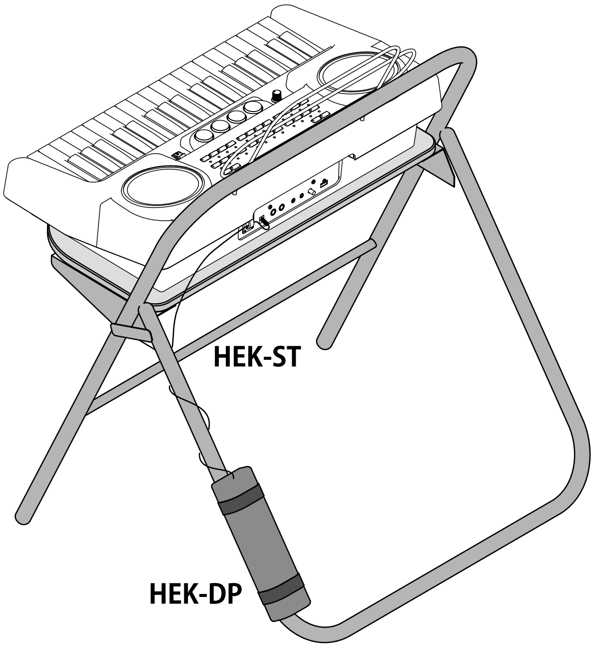
楽譜や台本を見ながら本機をご使用になる場合は、付属の譜面立てを本機の取り付け穴に差し込みご活用ください。

付属の譜面立てに載せられる書類の大きさはA4版見開き（=A3版横長）が目安です。

キーボードスタンドに載せる

立奏では、当社製専用スタンドをご使用になると便利です。

スタンドの取扱説明書もご参照ください。



図はHEK-ST、HEK-DPとの組み合わせ例です。

ご使用が終わったら

ご使用後は、[電源]スイッチを切り、ACアダプターをコンセントから抜いてください。

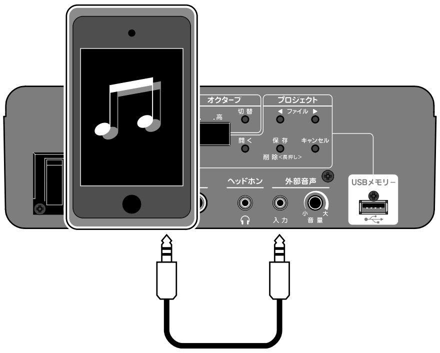
オーディオプレイヤーを接続する

携帯オーディオプレイヤーに入っている音楽を教室に拡声したい場合、本機をアンプ内蔵スピーカーとして活用できます。

❶ [外部音声音量]つまみを最小にする

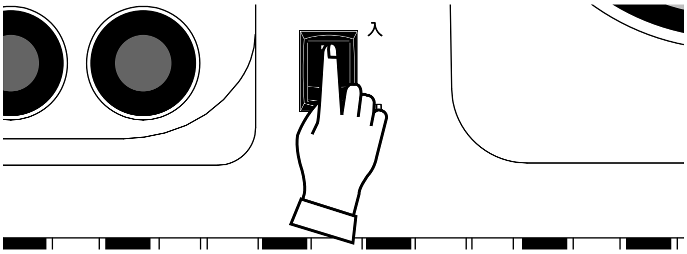
不要な雑音を防ぐため、[外部音声音量]つまみを最小位置にします。

❷ オーディオプレイヤーを接続する



オーディオプレイヤーの出力ジャックと本機の[外部音声入力]ジャックとを、ステレオミニプラグの接続コード（別売）を使って接続します。

❸ [電源]スイッチを入れる



[電源]スイッチを入れます。動作を開始するまで数秒お待ちください。

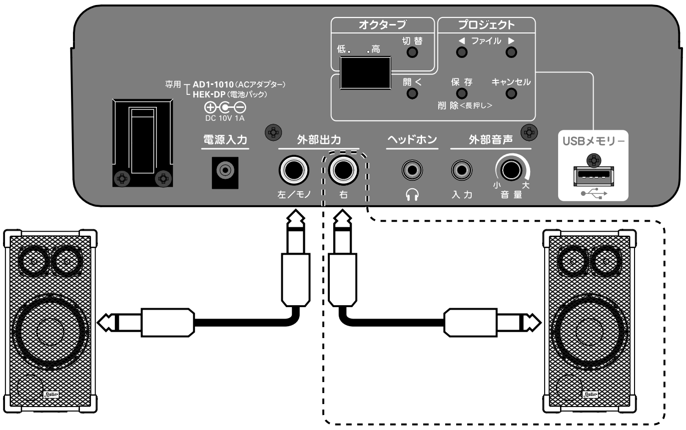
❹ [外部音声音量]つまみを上げる

オーディオプレイヤーを再生しながら、本機の[外部音声音量]つまみをゆっくりと時計回りに回し、適当な音量に設定します。

ご使用後は雑音を防ぐため、接続を外す前に[外部音声音量]つまみを最小位置にしてください。

音響機器に接続する

大会場での演奏や、ベース音色をはっきり鳴らすためには、口径が20cm以上の外部スピーカー／アンプを使用します。



ステレオ仕様の音響機器（上図ではSPA-150R-Lを2台）をご使用になると、本機の性能を最大限に発揮できます。

音響機器がモノ仕様、またはスピーカーが一台だけの場合は、「左／モノ」ジャックに接続します。

本機の各外部出力ジャックはモノ・標準仕様です。

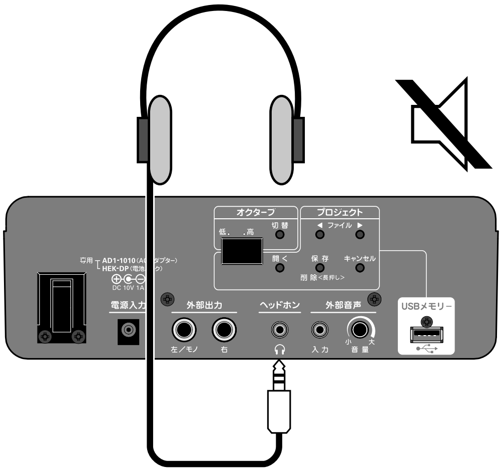
ヘッドホンを接続する

本機の[ヘッドホン]ジャックにステレオヘッドホンを接続すると、静かに個人練習が行えます。[ヘッドホン]ジャックにプラグが挿入されると、スピーカーからは音が出なくなります。

⚠注意

断線を防ぐため、コードの着脱はかならずプラグ部を持って行ってください。

大音量で長時間のご使用は避けてください。難聴になる恐れがあります。

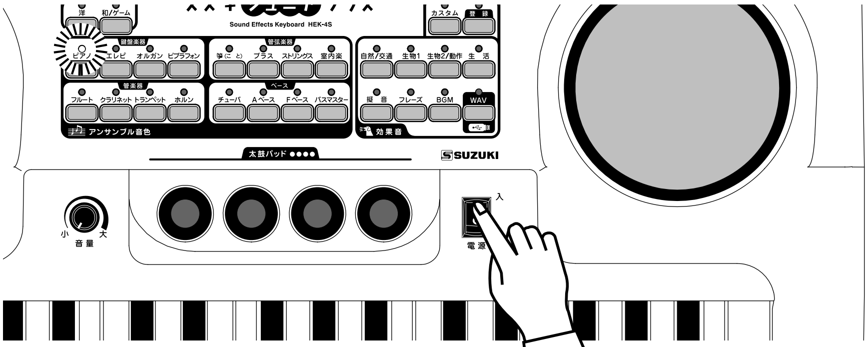


tips 接続できるヘッドホン

市販のステレオミニプラグ付きのヘッドホンが接続できます。携帯電話用など、プラグ形状が特殊な物は接続できないことがあります。

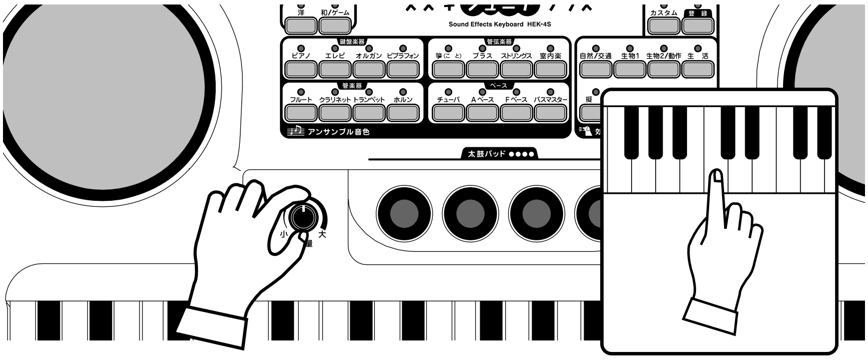
基本的な使いかた

❶ 電源を入れる／切る



[電源]スイッチを「入」にします。数秒で[ピアノ]のランプが点灯し、演奏できる状態になります。ご使用後は「切」にしてください。

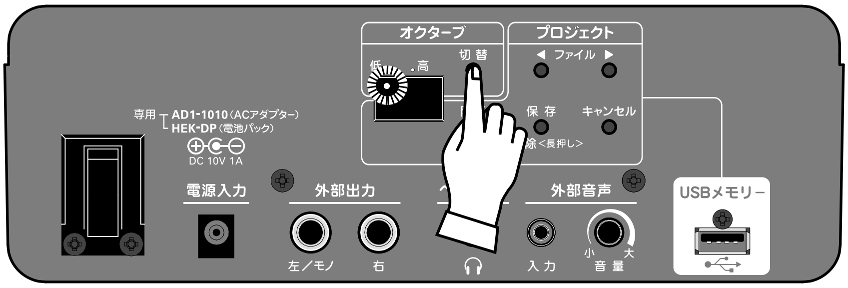
❷ 音量を調節する



鍵盤を弾きながら[音量]つまみで音量を調節します。

オクターブを切り替える

音色を選ぶと、鍵盤の音域は自動的に適した値に設定されますが、それを基準に上下1オクターブの移動ができます。



[オクターブ切替]ボタンを押す度に、高い→低い→標準の順でオクターブが移動します。

切り替えた値は音色に関わらず保持されますが、電源を切ると標準に戻ります。

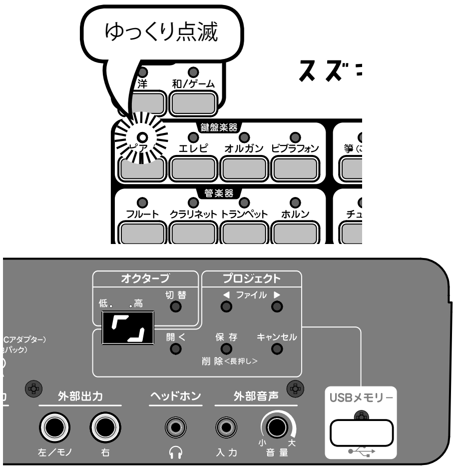
tips [音量] つまみは「小」から

突然大きな音が出て驚かないよう、電源を入れる際には、[音量]つまみは「小」にしておきます。

電源が入ったら、鍵盤を弾き（音を聞き）ながら[音量]つまみを回して調節します。

tips ランプが点滅し音が出ない?

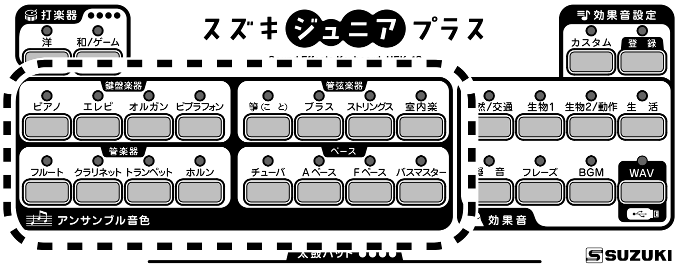
USBメモリーを挿入した状態で電源を入れた場合、本機はUSBメモリーの内容を調べる処理を行うため数十秒は演奏が行えません。この間、音色ランプはゆっくり点滅します。



処理中のディスプレイ

音色を選ぶ

音色ボタン群を使って、音色を選びます。



[ピアノ]から[バスマスター]までの音色は、ボタンを押すとランプが点灯し、その音色で演奏できます。

鍵盤楽器

ピアノ

音楽ホールにあるようなコンサートグランドピアノの音色です。

エレピ

ハンマーでバーを叩くタイプの、エレクトリックピアノです。

オルガン

小型のパイプオルガンです。

ビブラフォン

鉄琴の一種で、幅広い音域と柔らかい音色が特徴です。

管楽器

フルート

メロディをやさしく奏でるフルートです。

クラリネット

輪郭のはっきりしたクラリネットです。

トランペット

ウインドアンサンブルの花形、トランペットです。

ホルン

トランペットと比べて柔らかい音色の、フレンチホルンです。ストリングスと同様に、器楽合奏時に和音を演奏し、和声感をはっきりとさせるのに効果的です。

管弦楽器

箏(そう)(こと)

日本の琴、箏です。分散和音に適しています。

ブラス

トランペットとサックスによる、ブラスアンサンブルです。

ストリングス

弦楽器によるアンサンブルです。器楽合奏時に和音を演奏し、和声感をはっきりとさせるのに効果的です。

室内楽

「ストリングス」よりも小編成の、弦楽器によるアンサンブルです。

ベース

チューバ

ウインドアンサンブルの低音を担うチューバです。

Aベース

コントラバスを指で弾いた、アコースティックベースです。

Fベース

エレキベースを指で弾いた、フィンガーベースです。

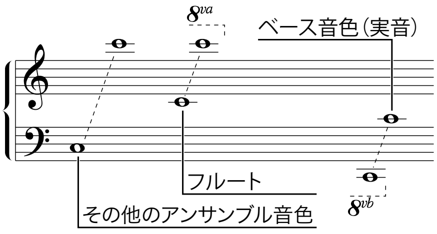
バスマスター

当社の低音用オルガン、バスマスターから「弦楽器」の音色です。

tips **各音色と音域**

本機の音域は、音色別にもっとも適した音域になっています（下図）。

この音域より上下1オクターブを[オクターブ切替]ボタンで移動することができます。



tips **基準ピッチ**

本機の基準ピッチは、A=442[Hz]です。

tips **タッチセンス**

本機の電源を入れた状態では、鍵盤や太鼓パッドを演奏する強さでは強弱が付きません。

演奏する強さで音に強弱を付ける（タッチセンス）には、[ピアノ]ボタンを1秒間押し続けます。

[ピアノ]ボタンのランプが一定時間点滅し、タッチセンスの「オン／オフ」が切り替わります。

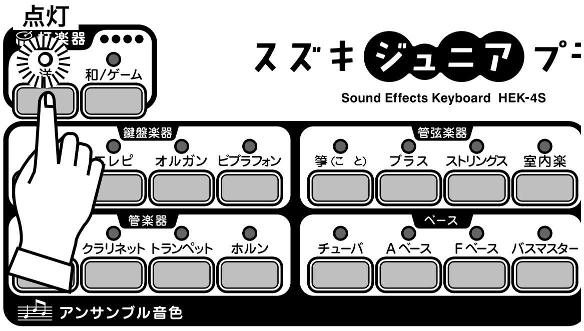
NOTE: ベース音色（チューバ、Fベース、Aベース，バスマスター）をご使用の際は、外部スピーカー／アンプの併用を強くお勧めします。(P. 9)

打楽器を 叩く

セットを選ぶ

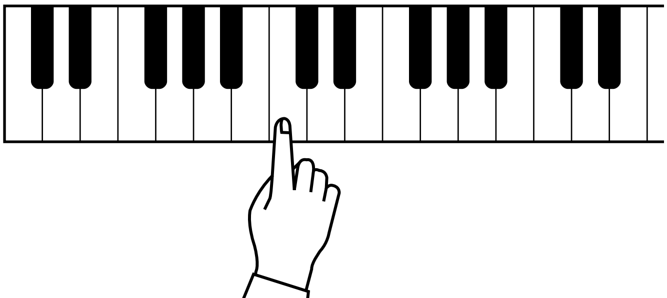
ドラムスやラテンパーカッションといった「洋打楽器」、和太鼓やゲーム効果音といった「和打楽器／ゲーム」のどちらかを選んで演奏します。

❶ [洋]または[和／ゲーム]ボタンを押す



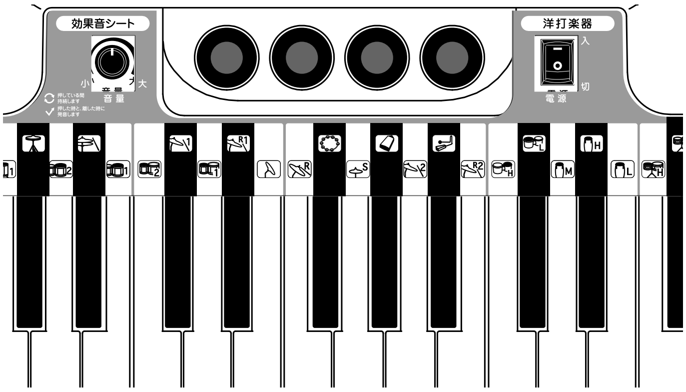
[洋]、[和／ゲーム]どちらかのボタンを押し、ランプを点灯させます。

❷ 鍵盤で演奏する



鍵盤の各キーを使って、打楽器音を演奏します。

NOTE: 強弱を付けるには、「タッチセンス」（P. 11）をご覧ください。

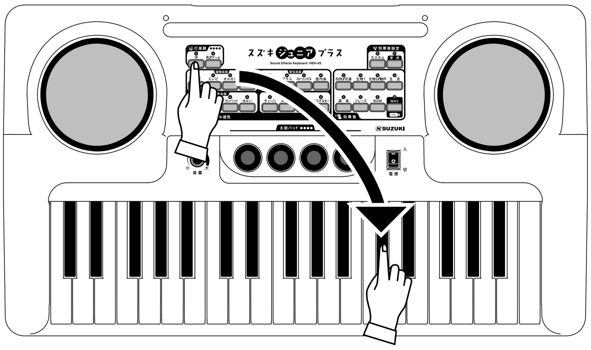


鍵盤に割り当てられた打楽器音を確認するには、付属のシート「洋打楽器」「和打楽器／ゲーム」をご活用ください。

パッドに登録する

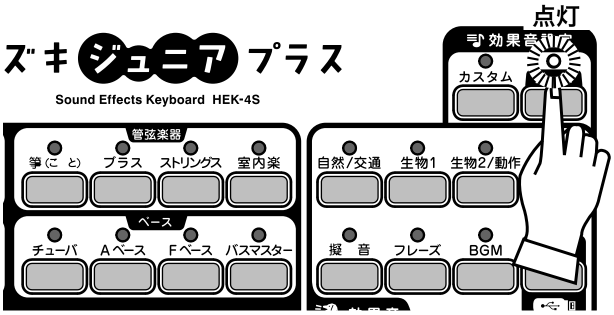
各打楽器は太鼓パッドに登録し、鍵盤音色やボタンの状態に関係なく鳴らすことができます。

❶ 登録元の打楽器音を選ぶ



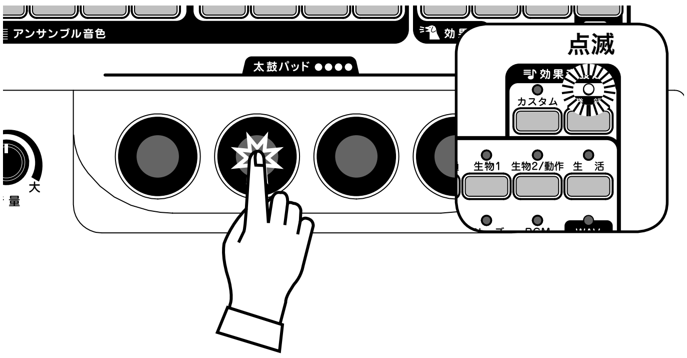
左項目の要領で、登録元の打楽器音を一回鳴らします。この例では、「ローボンゴ」を鳴らしています。

❷ [登録]ボタンを押す



[登録]ボタンを押し、ランプを点灯させます。

❸ 登録先のパッドを叩く



登録先のパッドを叩きます。[登録]ランプが一定時間、速く点滅したら登録完了です。

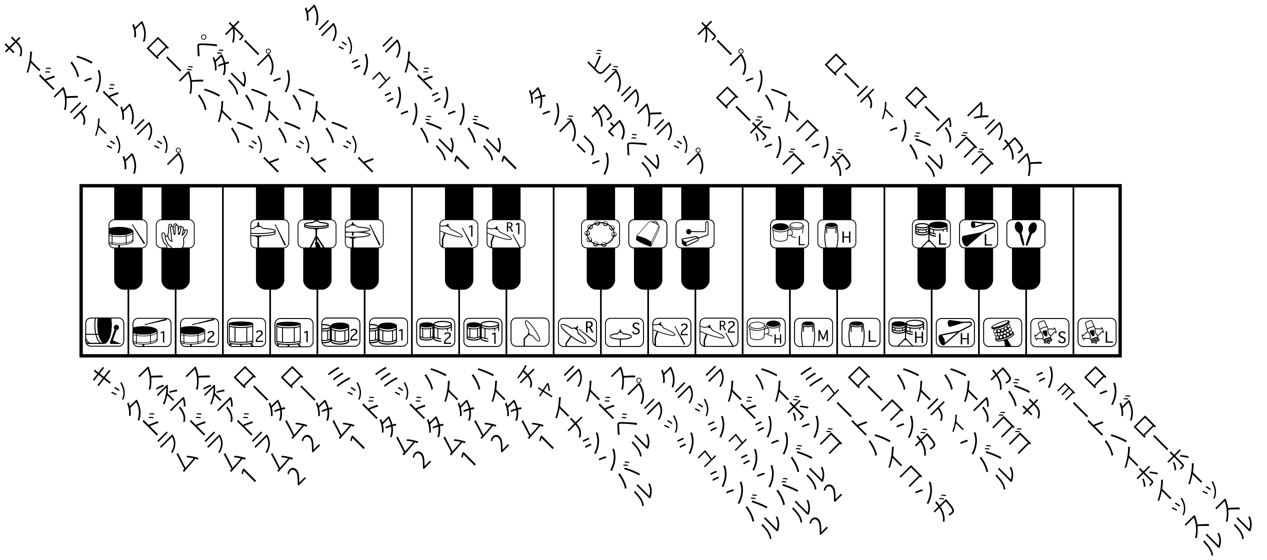
以後、このパッドを叩くと登録された打楽器音が発音します。

NOTE: 太鼓パッドの登録内容は、[打楽器] や [効果音] ボタンに関わらず 1 セットのみです。

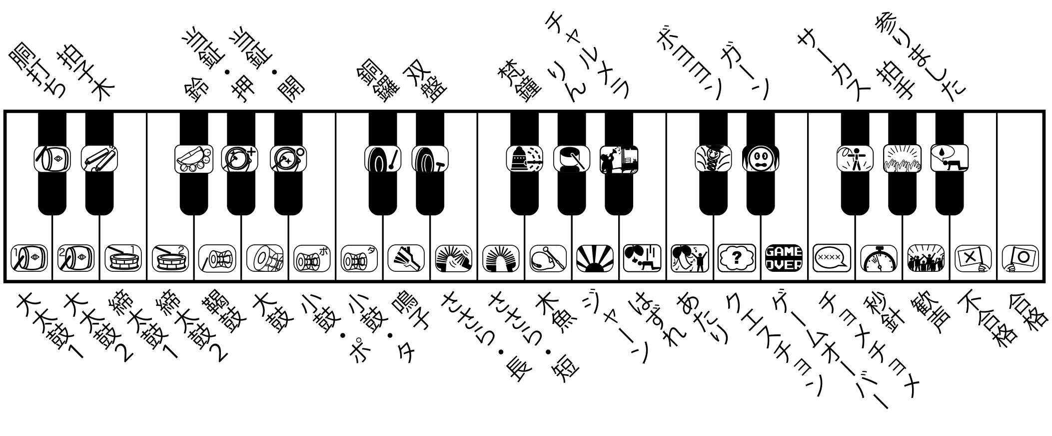
NOTE: 強弱を付けるには、「タッチセンス」（P. 11）をご覧ください。

打楽器セット一覧

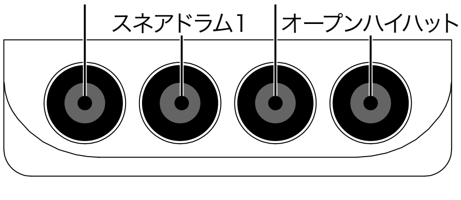
洋打楽器



和打楽器／ゲーム

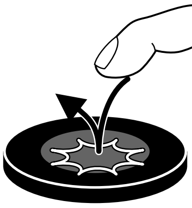


太鼓パッドの初期設定



tips 太鼓パッドの上手な叩きかた

太鼓パッドは押さえたことではなく打撃を検出します。また、感度は中央のざらついた箇所が最も良いため、「パッド中央部を、指を弾ませて叩く」のがコツです。



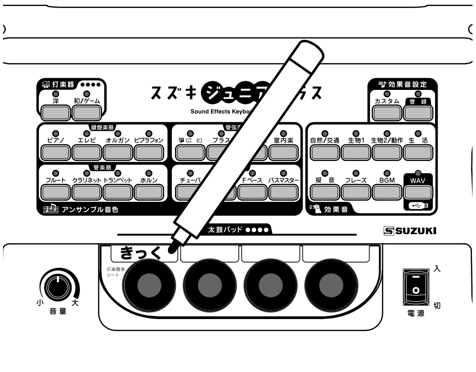
演奏は手の指で

太鼓パッドは手の指で叩いて演奏してください。棒などの使用は故障の原因になります。

tips 打楽器音シートの使いかた

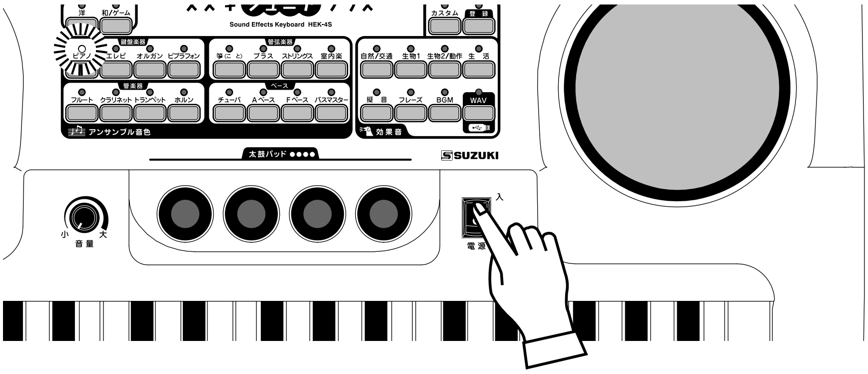
太鼓パッドに登録した打楽器音は、付属の打楽器音シートに書き込んでおくと便利です。

書き込みには付属のマーカーのほか、市販のホワイトボード用マーカーもご使用いただけます。



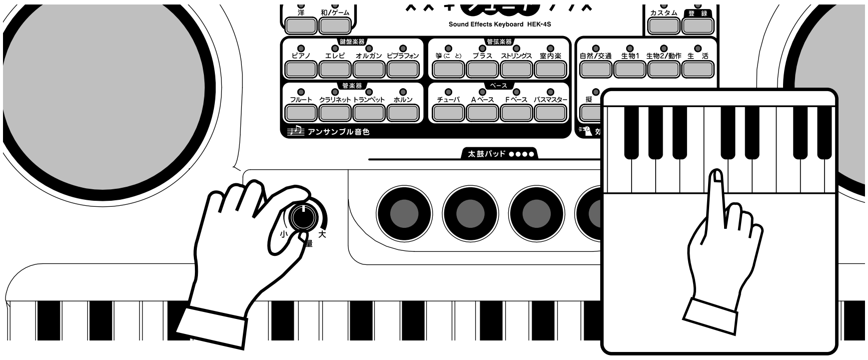
基本的な使いかた

❶ 電源を入れる／切る



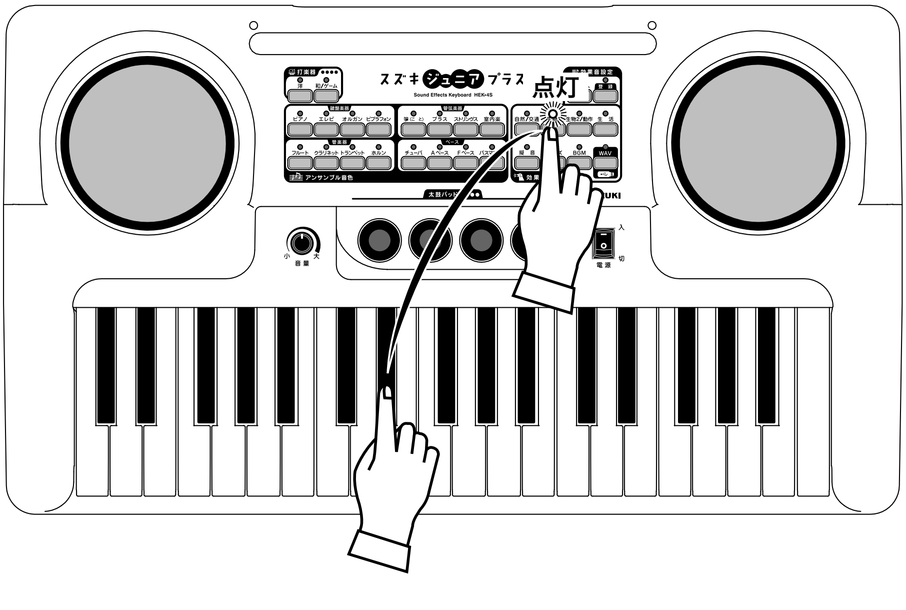
[電源]スイッチを「入」にします。数秒で[ピアノ]のランプが点灯し、演奏できる状態になります。ご使用後は「切」にしてください。

❷ 音量を調節する



鍵盤を弾きながら[音量]つまみで音量を調節します。

❸ セットを選んで鳴らす



必要な効果音セットを「効果音セット一覧」（P. 16）を参考に選び、鍵盤で発音させます。

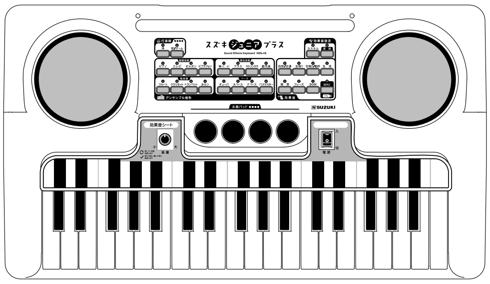
tips **[音量] つまみは「小」から**

突然大きな音が出て驚かないよう、電源を入れる際には、[音量]つまみは「小」にしておきます。

電源が入ったら、鍵盤を弾き（音を聞き）ながら[音量]つまみを回して調節します。

tips **効果音シートの使いかた**

各セットの内蔵効果音を簡単に確認できるよう、付属の効果音シートを鍵盤に重ねて使うと便利です。



tips **手を離しても鳴らし続ける**

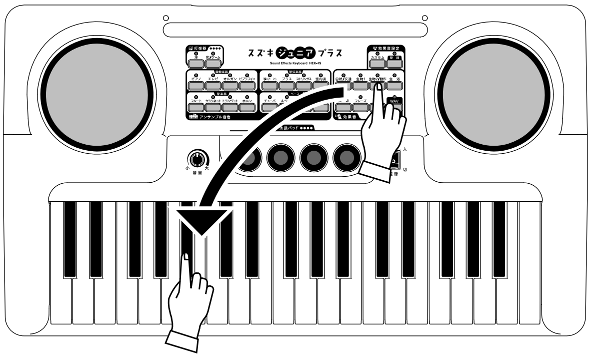
例えば[フレーズ]ボタンを押しながら鍵盤の中央[ミ]を**短く**押すと、本機から手を離しても「急げ急げ」が鳴り続けます（ホールド機能）。

ホールドされた音を止めるには、[フレーズ]など上面の音色ボタンいずれかを押すか、または鍵盤の同じキー（ここでは中央「ミ」）を一度押します。

カスタムに登録する

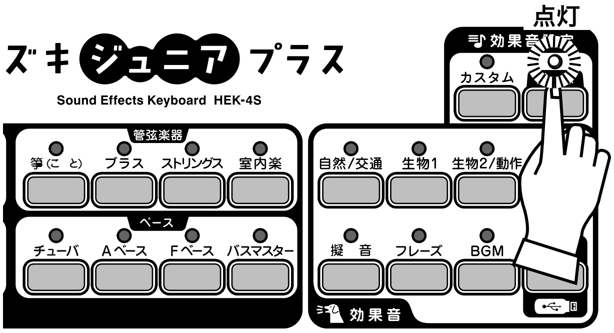
物語に必要な効果音を、進行に伴った順番で鍵盤に登録できます。これを「カスタム」と呼びます。

❶ 登録元の効果音を選ぶ



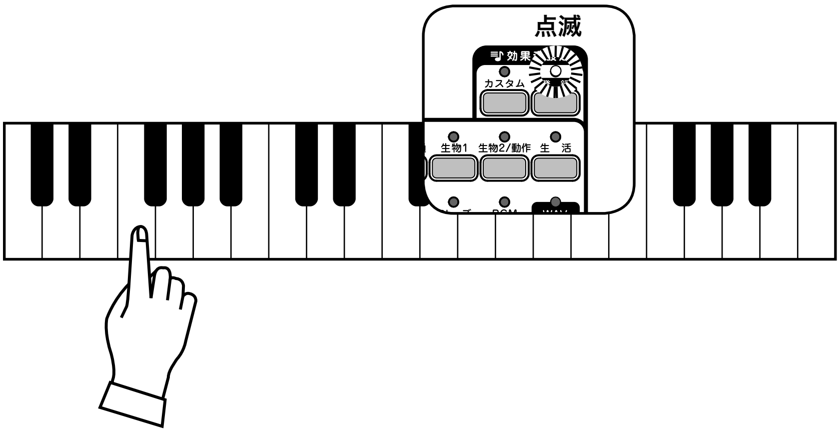
左項目の要領で、登録元の効果音を一回鳴らします。この例では、「蛙（一匹）」を鳴らしています。

❷ [登録]ボタンを押す



[登録]ボタンを押し、ランプを点灯させます。

❸ 登録先のキーを押す



登録先のキーを押します。[登録]ランプが一定時間、速く点滅したら登録完了です。

以後、[カスタム]が選ばれた状態でこのキーを押すと、登録された効果音が発音します。

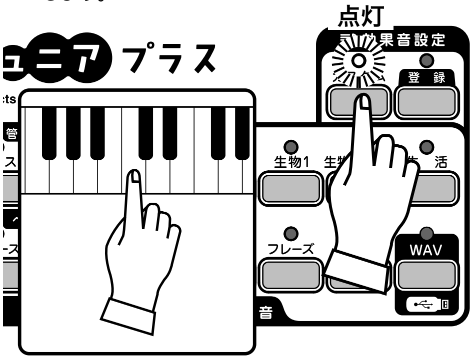
tips カスタムの初期配列は

工場出荷時、[カスタム]ボタンには昔話「ももたろう」の進行に適した配列が登録されています。（P. 17）

tips 登録した効果音を使う

[カスタム]へ登録した効果音を使うには、[カスタム]ボタンを押してランプを点灯させます。

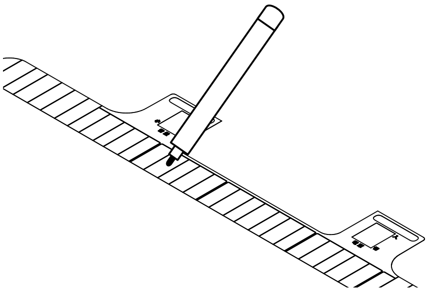
鍵盤を押すと、各キーに登録された効果音が発音します。



tips 効果音シート（空白）の使いかた

カスタムに登録した効果音は、付属の効果音シート（空白）に書き込むと便利です。

書き込みには付属のマーカーのほか、市販のホワイトボード用マーカーもお使いいただけます。



tips 電源を切っても

カスタムへの登録は、[電源]スイッチを切ったりACアダプターを外したりしても消えることはありません。

tips カスタムを消去する

[カスタム]の内容を消去するには、[カスタム]ボタンを押しながら電源を入れます。

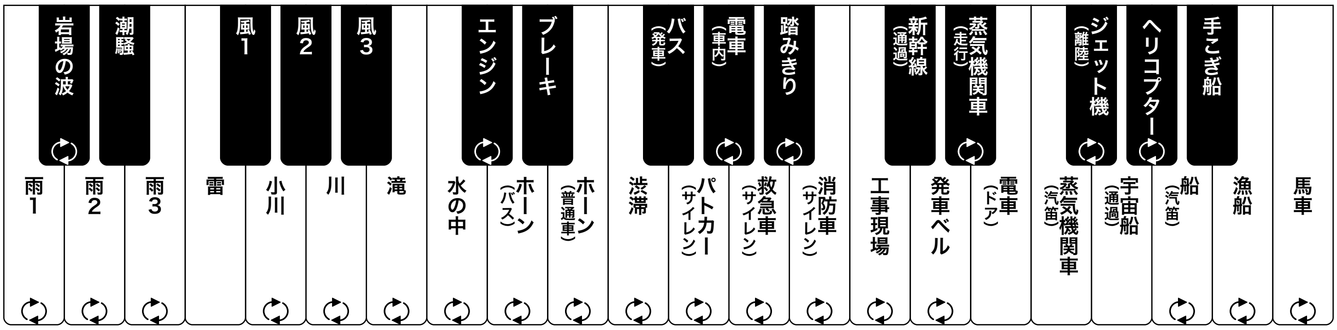
[カスタム]ボタンは、そのランプが点滅するまで押し続けてください。

tips カスタムを工場出荷時に戻す

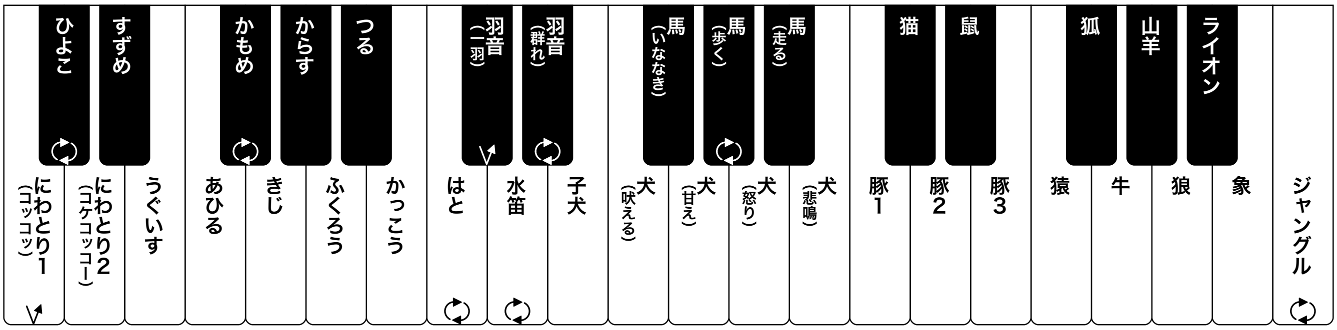
[カスタム]の内容を工場出荷時の状態に戻すには、「工場出荷時の設定に戻す」（P. 26）をご覧ください。

効果音セット一覧

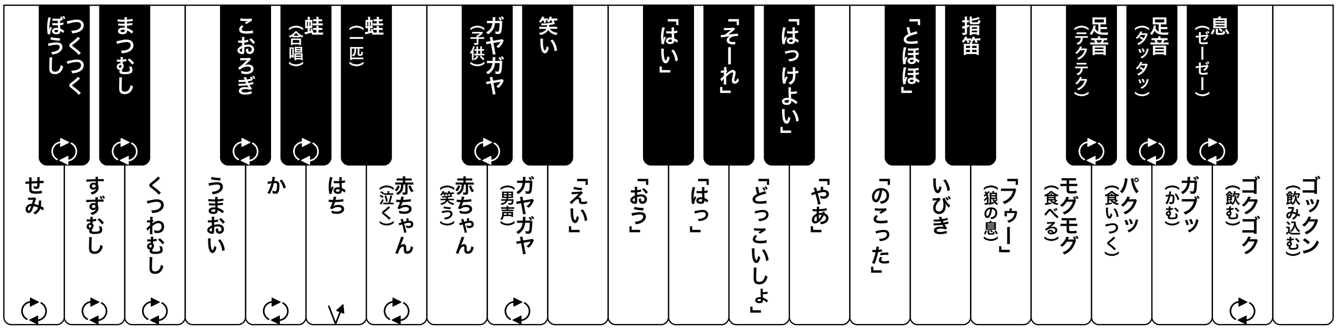
自然／交通



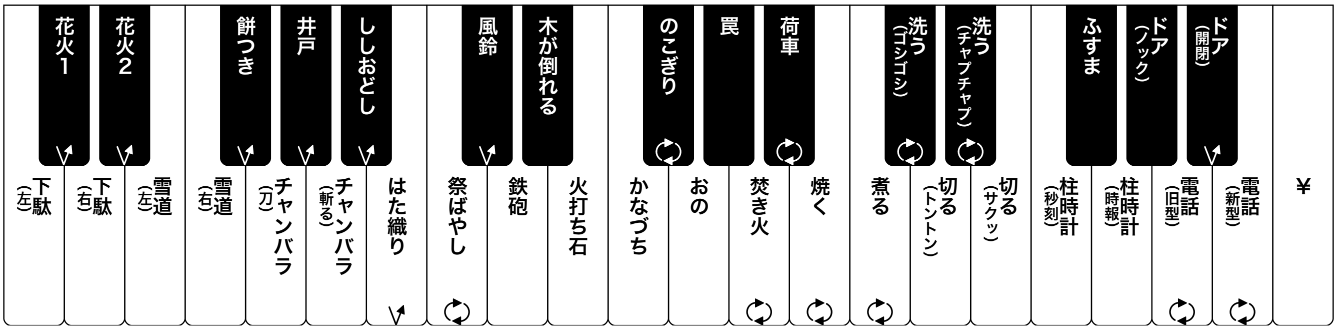
生物1



生物2／動作



生活



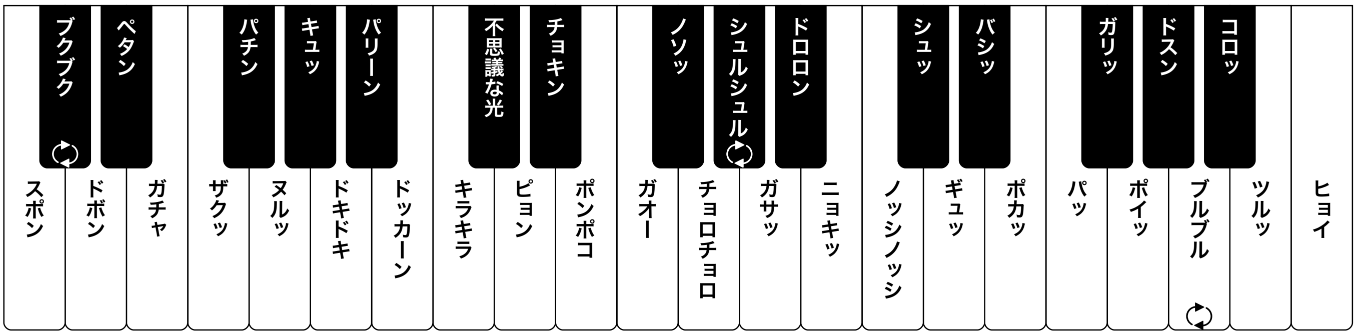
押しているあいだ、発音が続きます。

押したとき、離したときに発音します。

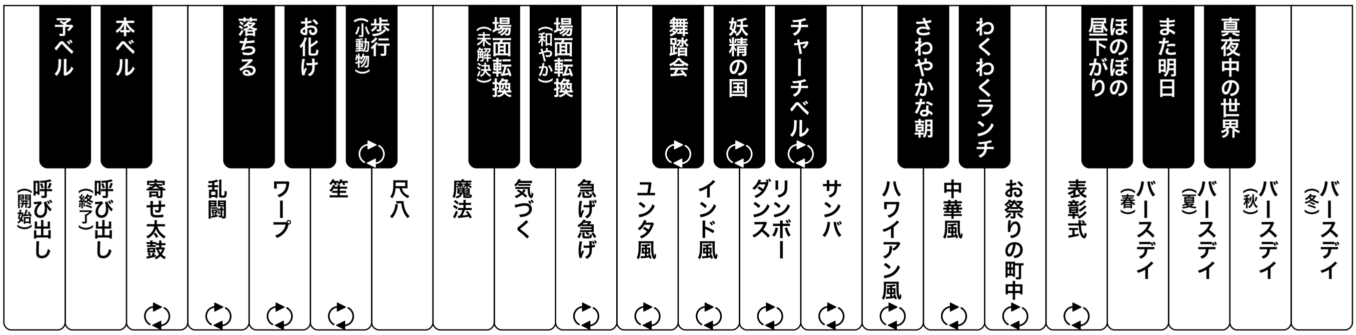
tips WAV（ウェーブ）ボタンの初期音色

初期状態では、[WAV]ボタンには階名唱「ドレミ」が割り当てられます。

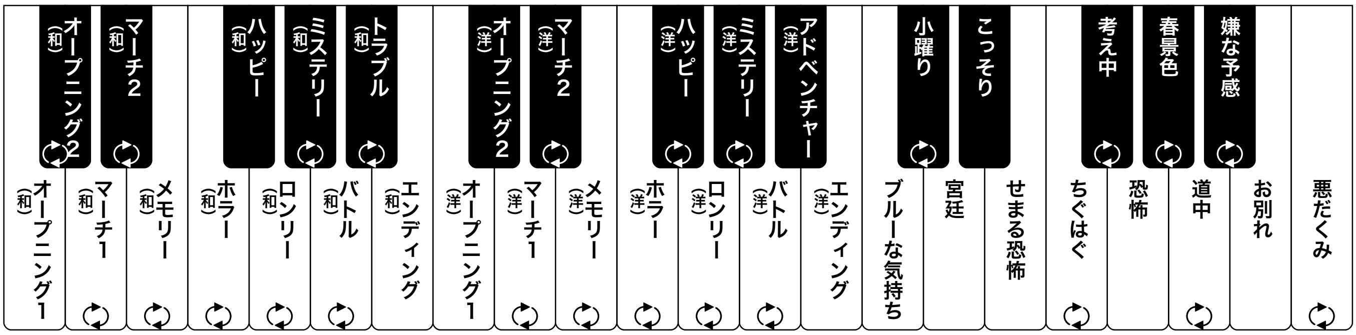
擬音1（ボタン印刷は「擬音」）



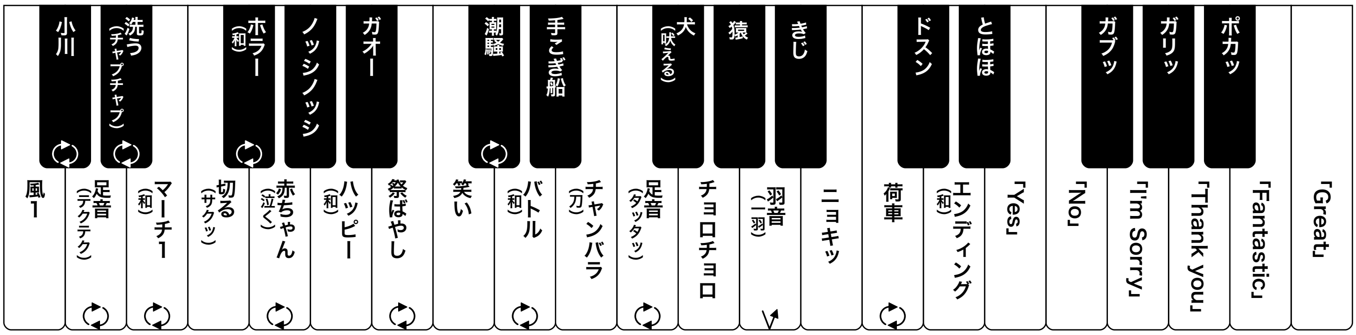
擬音2／フレーズ（ボタン印刷は「フレーズ」）



BGM



カスタム（工場出荷時）

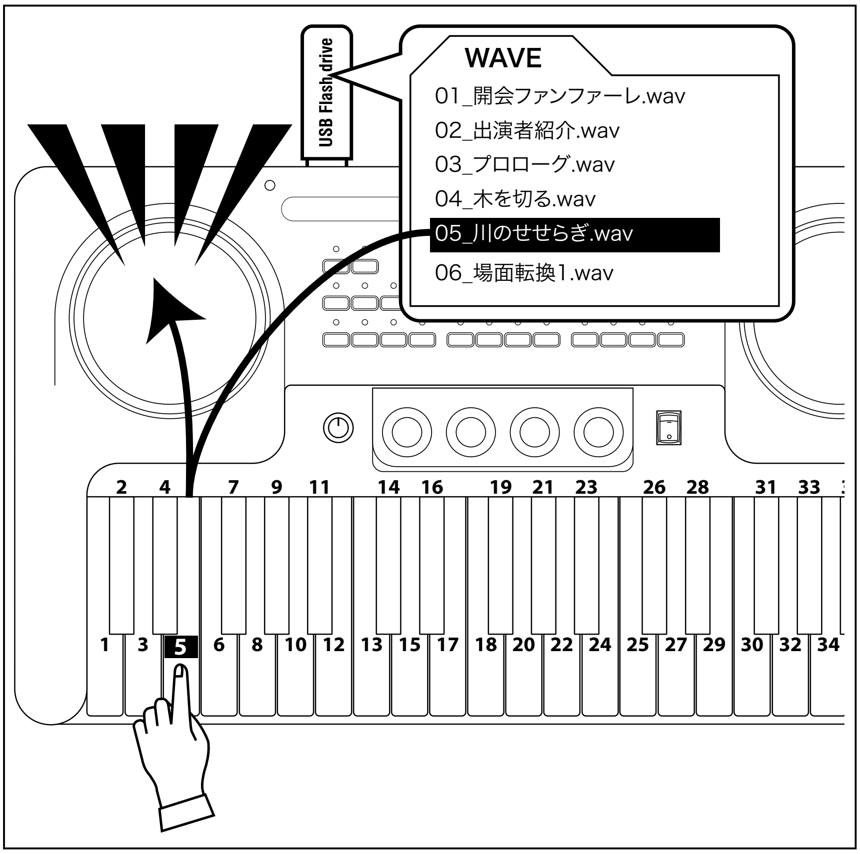


「カスタム」の工場出荷時は主に昔話「ももたろう」（P. 28）の進行に適した配列が設定されています。この効果音シートは付属しておりません。

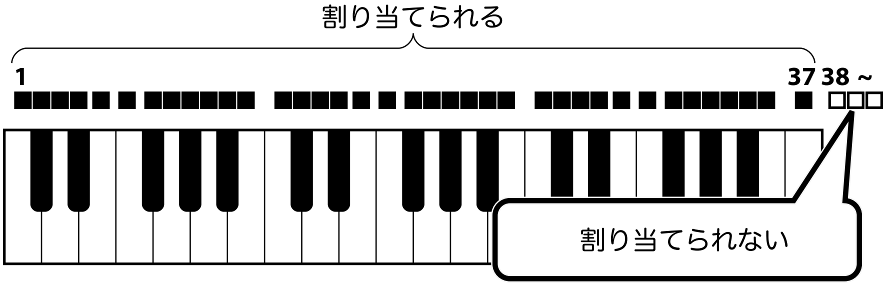
WAV(ウェーブ)ファイルとは

本機に内蔵されていない音が必要になった場合、外部のコンピューターで作成／編集した音を用意すれば、本機の鍵盤で鳴らすことができます。

本機はWAV形式（マイクロソフト社準拠）のファイルに対応しています。



- WAVファイルはUSBメモリーのWAVEフォルダー（本機が作成します）にコピーしてください。
- WAVファイルを使用するあいだ、 USBメモリーは本機から取り外さないでください。
- 各WAVファイルの鍵盤への割り当ては、ファイル名の昇順に従います。
- 和音を弾いた場合、最後に押されたキーに該当するWAVファイルが発音します。
- 鍵盤を弾いた強さでは、音量は変化しません。



本機の鍵盤に割り当てられるWAVファイルは最大37個です。ファイル名の昇順で38番目以降のWAVファイルは、鍵盤に割り当てられません。

tips 再生できる WAV ファイルは？

WAVファイルには様々な細かい形式があります。本機では以下のWAVファイルが使用できます。

- ・サンプリング周波数44.1kHz
- ・ビット深度16bit
- ・チャンネル数2（ステレオ）
- ・無圧縮リニアPCM

tips WAVE フォルダーはいつ作られる？

本機にUSBメモリーを接続すると、自動的にWAVE、IMPORTといった本機に必要なフォルダーが作成されます。

```
リムーバブル　ディスク
├ IMPORT
└ WAVE
```

NOTE: 使用できる USB 機器

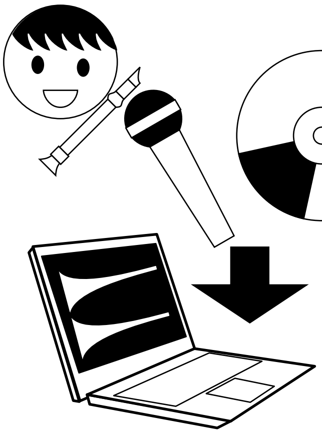
本機の再生には、USBフラッシュメモリー（以下、USBメモリー）のみ使用可能です。

動作確認済みUSB機器については、当社Webサイト、製品ページをご参照ください。

http://www.suzuki-music.co.jp

ウェーブ

WAVファイルを用意する



今回の公演で使用するＷＡＶファイルを、お手持ちのコンピューターに集めます。

ＷＡＶファイルはお客様が市販のオーディオレコーダー等で録音するほか、音楽ＣＤからのリッピング等でも作成が可能です。

詳しくは、オーディオレコーダーやコンピューターの取扱説明書をご参照ください。

アプリケーションの設定例

Windows Media Player 12

ツール - オプション - 音楽の取り込み - 取り込みの設定 - 形式: WAV（無損失）
取り込んだ音楽CDにコピー防止を追加しない

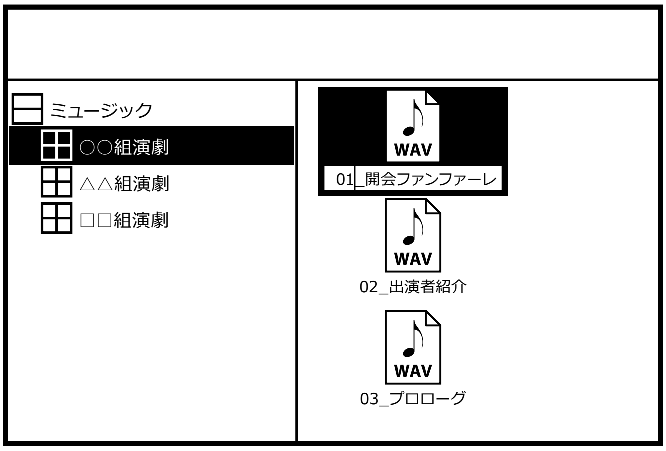
iTunes 11.3

インポート設定 - インポート方法: WAVエンコーダ
サンプルレート: 44.100kHz
サイズ: 16ビット
チャンネル: ステレオ

NOTE: アプリケーションのバージョンアップ等により、設定項目や選択肢が変更されることがあります。

ウェーブ

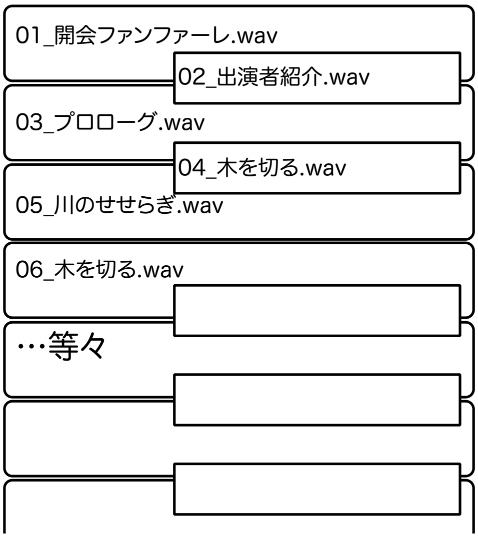
WAVファイルを並べ替える



本機の鍵盤には、ＷＡＶファイルは低音側から名前の昇順に37個まで並べられます。

催し物の進行に合わせ、ＷＡＶファイルの名前を（先頭に数字をつけるなど）昇順に変更しておくと良いでしょう。

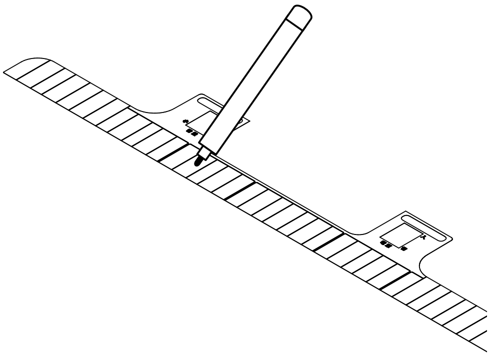
例）



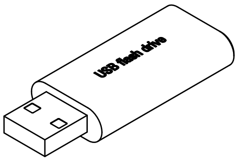
tips 効果音シート（空白）の使いかた

カスタムに登録した効果音やWAVファイルは、付属の効果音シート（空白）に書き込むと便利です。

書き込みには付属のマーカーのほか、市販のホワイトボード用マーカーもお使いいただけます。



USBメモリーを準備する



上演に使うUSBメモリーを用意します。

本機で初めて使うUSBメモリー

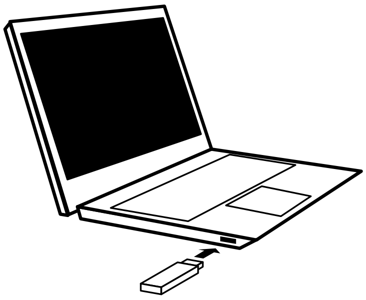
USBメモリーの初期化を行い（下記）、その後コンピューターに接続します。

USBメモリーの内容を全消去したい場合

USBメモリーの初期化を行い（下記）、その後コンピューターに接続します。

本機で使ったことのあるUSBメモリー

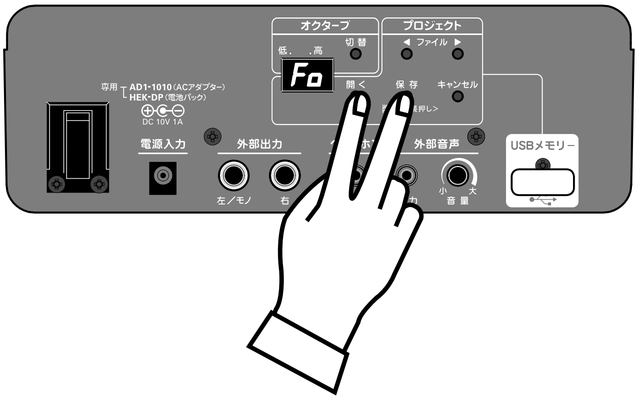
コンピューターに接続します。



USB メモリーを初期化する

USBメモリーを初期化すると、全内容が消去されます。必要なファイル／データは予めバックアップを行ってください。

1. 本機にUSBメモリーを接続し、電源を入れます。
2. [開く][保存]両ボタンを2秒間押し続けます。ディスプレイには"Fo"が表示されます。



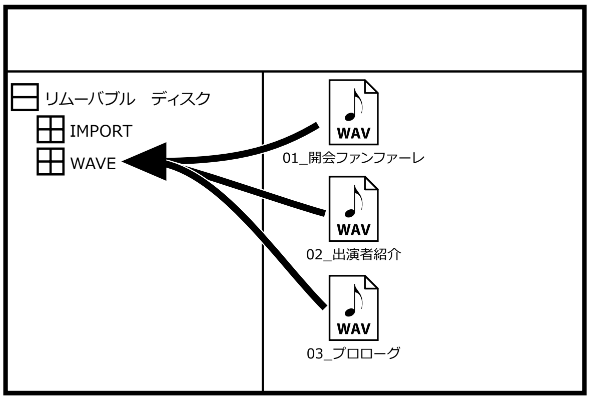
3. ボタンから一旦指を離し、[保存]ボタンを短く押します。

   初期化中は■が左回転で表示されます。初期化の時間はUSBメモリーの容量により、数分かかる場合があります。

   ■が右回転に変わったら、あと数十秒で処理完了です。
4. ディスプレイに"0 0"が表示されたら処理完了です。USBメモリーは取り外し可能です。

WAVファイルをコピーする

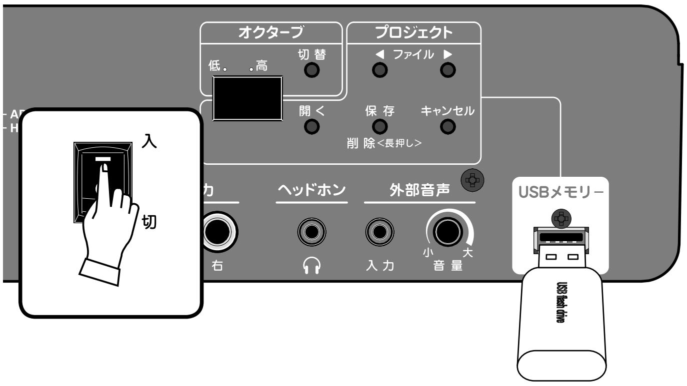
WAVファイルの用意ができたら、それらをUSBメモリーの"WAVE"フォルダー内にコピーします。



NOTE: お客様が独自の名前で作成したフォルダーは、本機では認識されません。

コピーが終わったら、USBメモリーを正しい手順でコンピューターから取り外します。

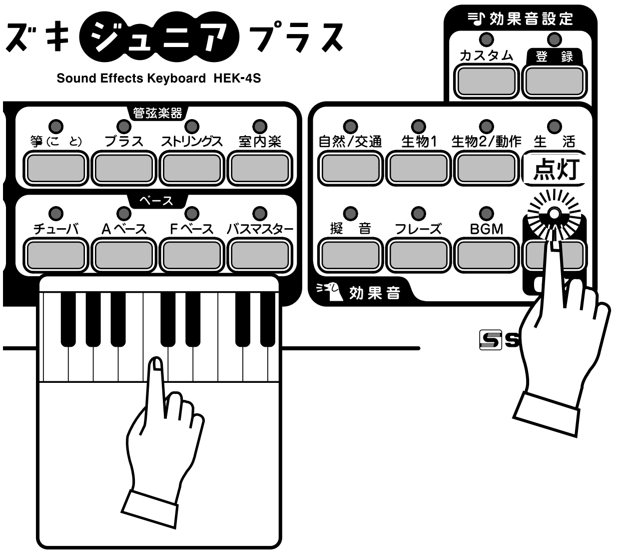
[WAV]を選んで再生する



本機の電源を入れ、WAVファイルがコピーされたUSBメモリーを本機に接続します。

この表示は？

ディスプレイの、等は、本機内部での処理の進捗状況を表しています。しばらくお待ちください。



[WAV]ボタンを押します。ランプが点滅している場合は点灯するまで十数秒お待ちください。

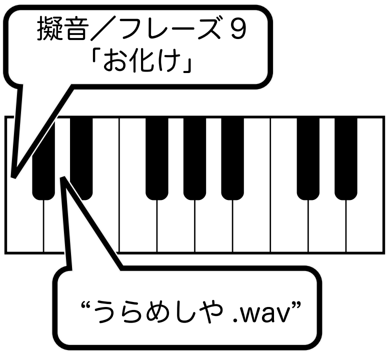
鍵盤を押さえると、任意のWAVファイルが再生されます。

USBメモリーを抜かないで

WAVファイルを使用するあいだ、USBメモリーは取り外さないでください。本機は鍵盤を押される度に、逐一USBメモリーのWAVファイルを再生しているためです。

USBメモリーが挿入されていない場合や、USBメモリー内に本機で再生できるWAVファイルが存在しない場合は、[WAV]ボタンを選ぶとランプが点滅し、階名唱「ドレミ」が発音します。

内蔵効果音と組み合わせる



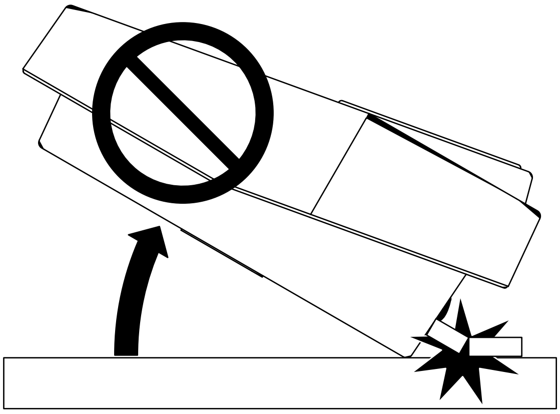
WAVファイルは内蔵効果音と同様に[カスタム]ボタンへの登録が可能です。

排他発音

WAVファイルと内蔵効果音は、同時に発音することができません。それぞれ、後に鍵盤を押したものが発音します。

USBメモリーを抜かないで

登録後も、USBメモリーは接続しておいてください。USBメモリーを取り外すと、WAVファイルは発音しなくなります。これは、[カスタム]ボタンが音ではなく、鍵盤の配列を登録しているためです。



⚠ 手前を持ち上げないで

USBメモリーが挿入された状態で、本機の手前を持ち上げないでください。

USBメモリーが折れ曲がり、破損することがあります。

⚠ 処理中は安静に

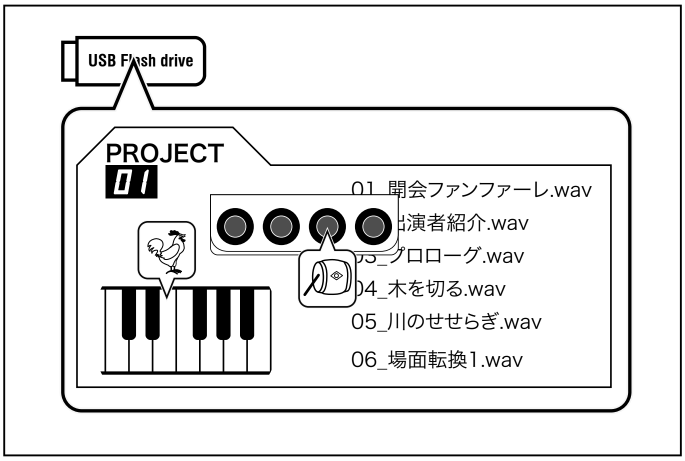
処理中（表示）は電源を切ったり、USBメモリーを抜いたりしないでください。USBメモリーや本機内蔵メモリーの内容が破損し、使用できなくなる恐れがあります。

USB メモリーに 保存する

プロジェクトとは

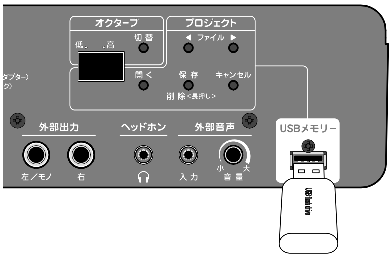
[カスタム]ボタンへの効果音の登録、太鼓パッドへの打楽器の登録、そしてWAV（ウェーブ）ファイルをまとめて、「プロジェクト」という単位でUSBメモリーへ保存ができます。

教室やクラスによって異なる演劇タイトルを上演する場合、あらかじめ別々のプロジェクトを作って保存しておけば、上演時に素速く準備が行えます。



プロジェクトを保存する

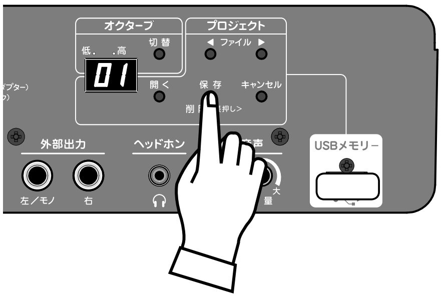
❶ USBメモリーを接続する



本機の電源を入れ、USBメモリーを本機に接続します。

ディスプレイに“00”等の数字が表示されるまでお待ちください。

❷ [保存]ボタンを押す

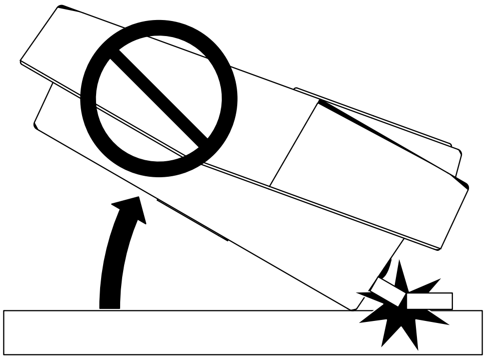


[保存]ボタンを短く押します。

ディスプレイには、今回のプロジェクトが保存されるファイル番号と“SA”が交互に表示されます。上演されるタイトル共々、ブランクチャートに書き留めておくことをお勧めします。(P. 29)

もう一度[保存]を短く押すと、プロジェクトファイルの保存が始まります。処理中は88が表示されます。

ファイル番号が再び表示されると、保存終了です。



⚠ 手前を持ち上げないで

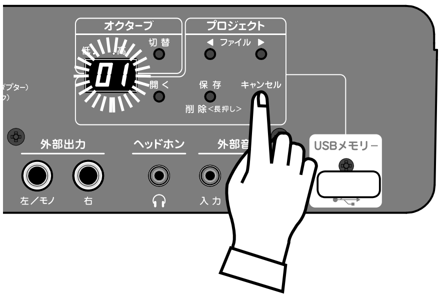
USBメモリーが挿入された状態で、本機の手前を持ち上げないでください。

USBメモリーが折れ曲がり、破損することがあります。

tips 操作のキャンセル

ファイル番号が点滅表示されている間は、操作のキャンセル（取り消し）ができます。

キャンセルを行うには、[キャンセル]ボタンを押します。ディスプレイはファイル番号の表示に戻ります。



tips 保存にかかる時間

プロジェクトの保存は数秒で終わる場合、数分を要する場合があります。これは[カスタム]ボタンに割り当てられているWAVファイルの容量によって変化します。

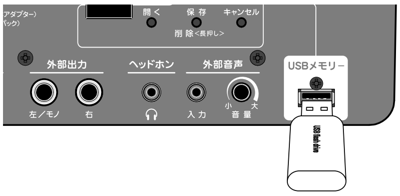
⚠ 処理中は安静に

処理中は電源を切ったり、USBメモリーを抜いたりしないでください。USBメモリーや本機内蔵メモリーの内容が破損し、使用できなくなる恐れがあります。

プロジェクトを開く

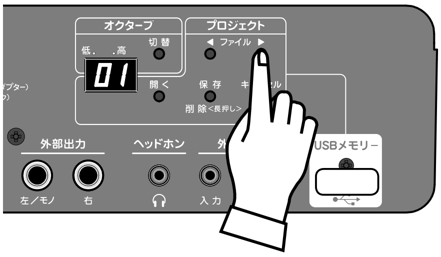
USBメモリーに保存したプロジェクトを呼び出し、使用します。

❶ USBメモリーを接続する



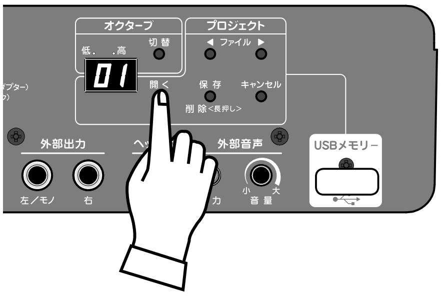
USBメモリーを本機に正しく接続し、ディスプレイに “00” 等の数字が表示されていることを確認します。

❷ ファイルを選ぶ



[◀ファイル▶]ボタンで、開くプロジェクトのファイル番号を選択します。

❸ [開く]ボタンを押す



[開く]ボタンを押します。開かれるプロジェクトのファイル番号と“Ld”が交互に表示されます。

[開く]ボタンをもう一度押すと、プロジェクトが開かれます。ファイル番号が点灯するまでお待ちください。

USBメモリーを抜かないで

USBメモリーのプロジェクトを開いた状態でご使用中、USBメモリーは取り外さないでください。

プロジェクトにWAV（ウェーブ）ファイルが含まれている場合、それらが発音しなくなります。

tips 再生される WAV ファイル

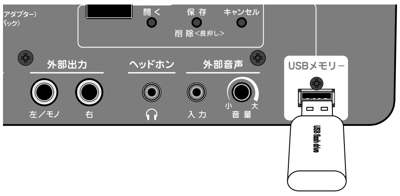
あるプロジェクトを開いた後、[WAV]ボタンを押したり、電源を切ったりすると、[カスタム]内のWAVファイルは正しく再生されません。

再び[カスタム]内のWAVファイルを正しく再生するには、もう一度同じプロジェクトを開く操作を行ってください。

プロジェクトを削除する

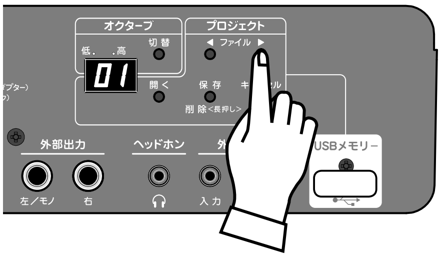
不要になったプロジェクトを、USBメモリーから削除します。

❶ USBメモリーを接続する



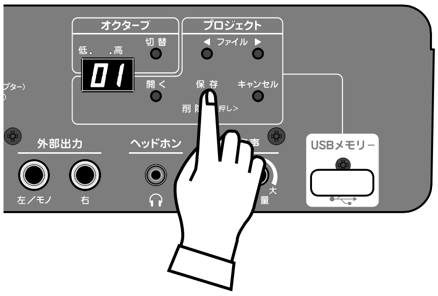
USBメモリーが本機に正しく接続され、ディスプレイに“00”等の数字が表示されていることを確認します。

❷ ファイルを選ぶ



[◀ファイル▶]ボタンで、開くプロジェクトのファイル番号を選択します。

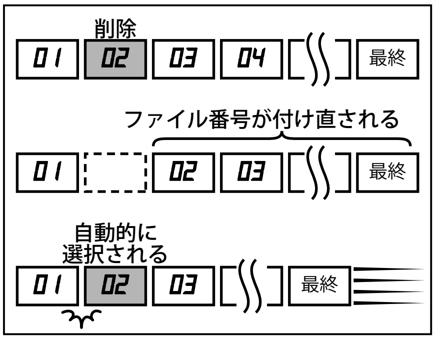
❸ [削除]ボタンを1秒間押す



[削除]ボタンを1秒間押します。削除されるプロジェクトのファイル番号と“dL”が交互に表示されます。

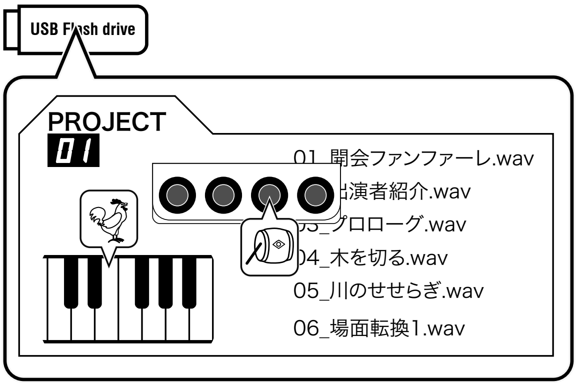
[削除]ボタンをもう一度押すと、プロジェクトが削除されます。ファイル番号が点灯するまでお待ちください。

削除が終了すると、その後のファイルは前に詰められ、詰められた先頭のファイルが自動的に選択されます（下図）。



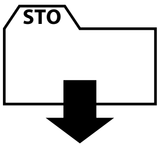
ストーリーとは

「ストーリー」とは、Webサイトよりダウンロードするために作られたプロジェクトファイルです。当社Webサイトでは、色々な演劇やお話用のストーリーファイルをご用意いたしております。http://www.suzuki-music.co.jp



ストーリーを使う

❶ ストーリーファイルをダウンロードする

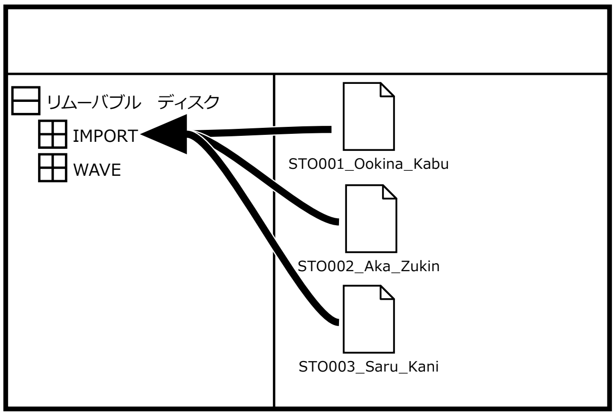


当社Webサイトより、上演タイトルに合ったストーリーファイルをコンピューターにダウンロードします。

❷ USBメモリーを準備する

USBメモリーを準備し (P. 20)、コンピューターに接続します。

❸ ストーリーファイルをコピーする

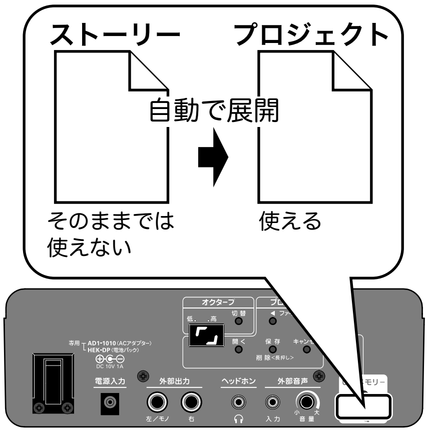


ストーリー「STO」ファイルを、USBメモリーの“IMPORT”フォルダー内へコピーします。

tips ストーリーとプロジェクト

ストーリーファイルとは、前述のプロジェクトファイルをWebサイトよりダウンロードできる形式に変換したものです。

ストーリーをコピーしたUSBメモリーを本機に接続すると、自動的にそのUSBメモリー内のプロジェクトに展開／保存され、他のプロジェクトと同様に使用できます。



tips 既存のストーリー

“IMPORT”フォルダーに存在するストーリーファイルは、本機に接続するとプロジェクトに自動的に展開／保存されます。

同一ストーリーから展開されたプロジェクトがUSBメモリー内に存在する場合、重複を防ぐためそのストーリーファイルは展開されません。

tips ストーリーの取り込み順序

“IMPORT”フォルダーに複数のストーリーファイルが存在する場合、プロジェクトの展開／保存はファイル名の昇順で行われます。

tips 処理中表示の回転方向

ファイル処理中は が表示されます。

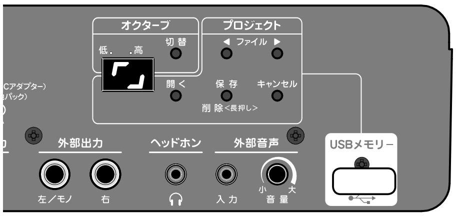
ストーリーが含まれるUSBメモリーを読み込む場合、ファイルの存在確認中は左回転、プロジェクトの展開中は右回転で表示されます。

⚠ 処理中は安静に

処理中は電源を切ったり、USBメモリーを抜いたりしないでください。USBメモリーや本機内蔵メモリーの内容が破損し、使用できなくなる恐れがあります。

コピーが終わったら、USBメモリーを正しい手順でコンピューターから取り外します。

❹ USBメモリーを接続する



本機の電源を入れ、USBメモリーを接続します。

ストーリーファイルの取り込み（インポート）が始まります。

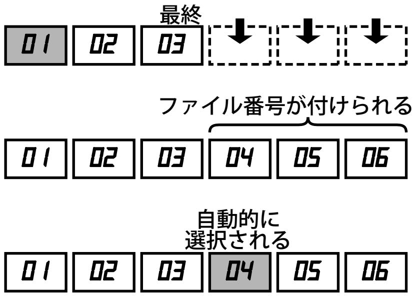
この表示は？

ディスプレイの、等は、本機内部での処理の進捗状況を表しています。しばらくお待ちください。

ストーリーファイルは、本機内部でプロジェクトファイルに展開／保存されます。

もしもUSBメモリー内にプロジェクトファイルが存在している場合、その次の番号よりストーリーから展開されたプロジェクトが保存されます。

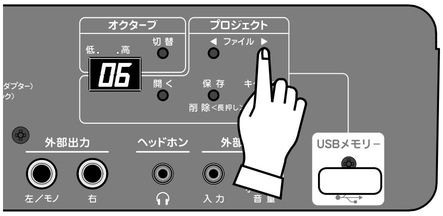
例えばプロジェクトが 3 つ存在する状態で、ストーリーを 3 つ取り込むと……



取り込み直後は自動的に保存先のファイル番号が選ばれ表示されます。

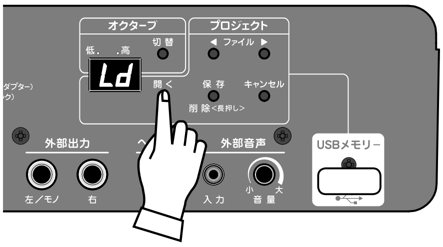
上演時はストーリーではなく、この番号を選んで開きますので、書き取っておくと良いでしょう。

❺ ファイルを選ぶ



他のプロジェクトと同様に、ファイル番号を選びます。

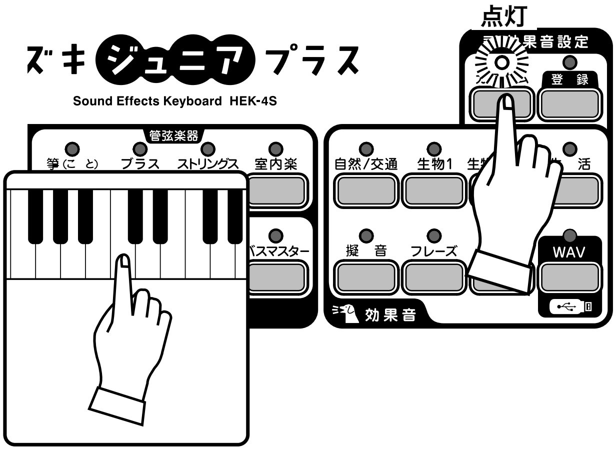
❻ [開く]ボタンを押す



[開く]ボタンを押します。開かれるプロジェクトのファイル番号と“Ld”が交互に表示されます。

[開く]ボタンをもう一度押すと、プロジェクトが開かれます。再びファイル番号が点灯するまでお待ちください。

❼ 効果音を進行に合わせて鳴らす



[カスタム]を選びます（プロジェクトを開いた直後は自動的に選択されています）。

上演の進行に合わせ、効果音セット一覧を参考にタイミングよく鍵盤を押し、効果音を鳴らします。

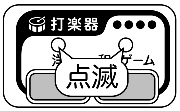
USBメモリーを抜かないで

USBメモリーのプロジェクトを開いた状態でご使用中、USBメモリーは取り外さないでください。

プロジェクトにWAV（ウェーブ）ファイルが含まれている場合、それらが発音しなくなります。

こんなときは

エラー表示と対処

表示	解説	対処
ノー・フォーマット nF	初期化されていないか、本機が認識できない形式で初期化された USB メモリーです。	本機で USB メモリーを初期化します。（P. 20）
アクセス・エラー E1	ファイル操作中にエラーが発生しました。	他の USB メモリーをお試しください。
ファイル・オープン・エラー E2	ファイルを開いた際にエラーが発生しました。	他の USB メモリーをお試しください。
フル・キャパシティ E3	書き込める容量をオーバーしました。	他の USB メモリーを用意するか、不要なファイルを削除して USB メモリーの容量を確保します。
フル・ナンバー E4	作成できるファイル数（最大 99）を超えました。	他の USB メモリーを用意するか、不要なファイルを削除して USB メモリーの容量を確保します。
インコレクト・データ E5	ファイル形式が不正です。	エラーが発生したファイルについて、お客様が作成されたプロジェクトファイルの場合、プロジェクトを保存し直します。 Web サイトよりダウンロードしたストーリーファイルの場合、ストーリーをダウンロードし直します。
	電源電圧が低下しています。	新しい電池に交換する（電池パック HEK-DP 使用時）か、AC アダプターでの使用に切り替えます。

工場出荷時の設定に戻す

本機を工場出荷時の設定に戻すには、[登録]ボタンを押しながら電源を入れます。

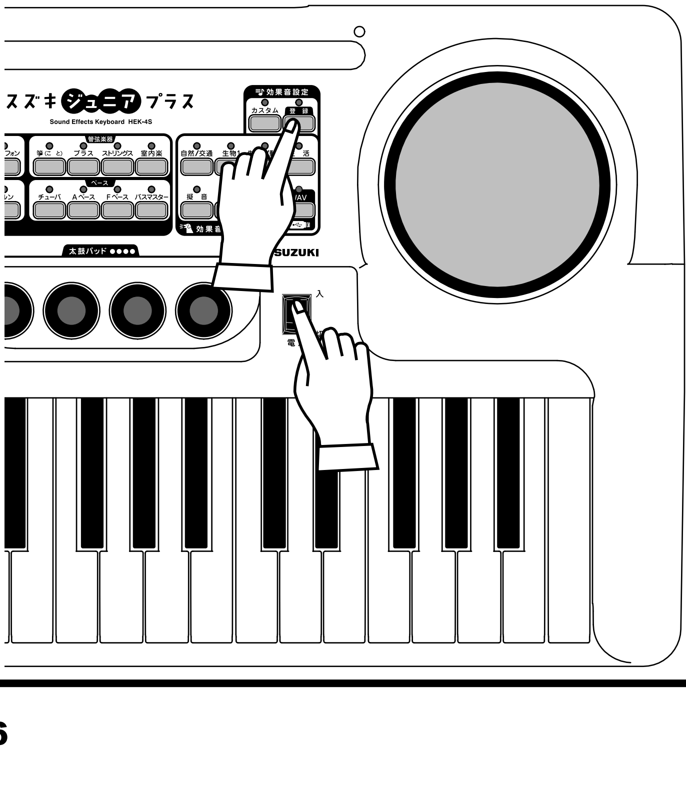
ボタンは[登録]ランプが点滅するまで押し続けてください。

カスタム

昔話「ももたろう」の進行に適した配列になります。

太鼓パッド

キックドラム、スネアドラム、クローズハイハット、オープンハイハットが、それぞれ割り当てられます。



症状とその対処

症状	原因	対処
音が出ない。	❶ ヘッドホンが使われている。 ❷ 電池が消耗している（別売 HEK-DP をご使用の場合） ❸ USB メモリーの処理中（音色ランプがゆっくり点滅）。	❶ ヘッドホンを外します。 ❷ 新しい電池に交換します。 ❸ 処理が終わるまで、しばらくお待ちください。
鍵盤の特定のキーが鳴らない（押さえ方によっては鳴りづらい）。	❶ 鍵盤の接点が劣化している。	❶ 弊社営業所へご連絡ください。
音が途中で消える。	❶ 最大同時発音数を超えて発音させている。 ❷ ハイハットシンバルの各奏法や音楽フレーズなど、特定の音色は同時に発音しないようになっています。	❶ 本機の最大同時発音数は 16 音です。
効果音が鳴り止まない。	❶ ホールド機能が使用されている。	❶ 音色ボタンのいずれかを押します。（P. 14）
WAV ファイルが再生できない。	❶ 本機が対応していない形式の WAV ファイルを使用している。 ❷ 本機が対応していない USB メモリーを使用している。	❶ 本機が対応する形式の WAV ファイルを使用します。 ❷ 本機が対応している USB メモリーを使用します。http://www.suzuki-music.co.jp
[カスタム] ボタンに登録したいくつかの効果音（WAV ファイル）が発音しない。	❶ プロジェクトファイルを保存／開いた後に、一度電源を切った。	❶ 電源を入れ、USB メモリーから目的のプロジェクトファイルを改めて開きます。
鍵盤を押さえてから WAV ファイルが再生されるのに時間がかかる。	❶ 仕様。	❶ 本機は鍵盤を押さえてから WAV ファイルを発音させるのに 0. 何秒かの遅延が発生します。
WAV ファイルの再生が途切れる。	❶ 本機が対応していない USB メモリーを使用している。	❶ 本機が対応している USB メモリーを使用します。
プロジェクトの保存に時間がかかる。	❶ WAVE フォルダーに大量の WAV ファイルが存在している。 ❷ 本機が対応していない USB メモリーを使用している。	❶ 上演に使用しない WAV ファイルを削除します。 ❷ [キャンセル] ボタンを押し、保存処理を中断します。
USB メモリーに、本書で解説されていないフォルダーやファイル（“PROJECT”, “WAVINFO”）が存在する。	❶ 本機によって生成されたフォルダーやファイル。	❶ 削除や移動をせずにご使用ください。

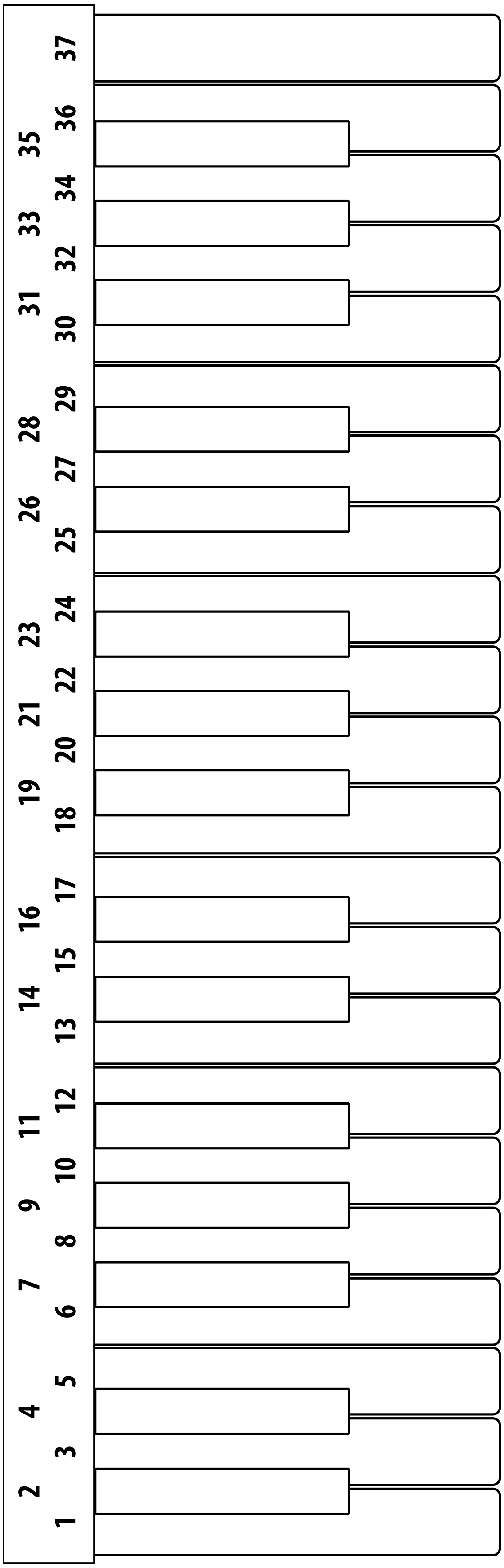
昔話「ももたろう」

シーン	ストーリー	効果音
1	むかしむかし、ある村に、 おじいさんと おばあさんが すんでいました。 おじいさんは 山へ しばかりに、 おばあさんは 川へ せんたくにいきました。	3:歩く(テクテク)、1:風1 3:歩く(テクテク)、4:洗う(チャプチャプ)
2	おばあさんが 川で せんたくしていると、 どんぶらこ どんぶらこ と、大きなももが ながれてきました。	2:小川、4:洗う(チャプチャプ)
3	「なんて大きな ももでしょう。 もってかえって、おじいさんと 食べましょう。」	
4	おばあさんは ももを ひろい上げて いえに かえりました。	3:足音(テクテク)
5	おじいさんと おばあさんが ももを 切ってみると ももの中から 男のあかんぼうが とびだしてきました。	6:切る 8:赤ちゃん(泣く)
6	おじいさんと おばあさんは 大よろこびで あかんぼうに「ももたろう」と なづけました。	10:ハッピー(和)
7	ももたろうは すくすくそだって やさしくてつよい 男の子に なりました。	
8	そのころ おにがしまから おそろしい おにたちが やってきて 村を あらしまわって いました。	7:ホラー(和) 9:ノッシノッシ、11:ガオー
9	村の人たちが こまっているのを見た ももたろうは いいました。 「おじいさん、おばあさん、おら、おにがしまに いって わるいおにを たいじしてくる。」 おじいさんと おばあさんは ひっしにとめましたが ももたろうは ききません。	
10	そこで おじいさんと おばあさんは たべると ちからのわいてくる にっぽんいちの きびだんごを 作ることにしました。	
11	「おじいさん おばあさん いってきます。」 こしに きびだんごを つけて ももたろうは げんきに 出かけました。	5:マーチ1(和)、3:足音(テクテク)
12	ももたろうが あるいていると いぬが やってきました。 「ももたろうさん、ももたろうさん。 おこしに つけた きびだんご、ひとつ わたしに くださいな。」 「おにたいじに ついてくるなら あげよう。」 「はい、いっしょに まいります。」 ももたろうは いぬに きびだんごを あげました。	19: 犬、18:足音(タッタッ) 19:犬 24: ニョキッ
13	しばらくいくと、さるが やってきました。 「ももたろうさん、ももたろうさん。 おこしに つけた きびだんご、ひとつ わたしに くださいな。」 「おにたいじに ついてくるなら あげよう。」 「はい、いっしょに まいります。」 ももたろうは さるに きびだんごを あげました。	21:猿、20:チョロチョロ 21:猿 24:ニョキッ
14	また、しばらくいくと、きじが とんできました。 「ももたろうさん、ももたろうさん。 おこしに つけた きびだんご、ひとつ わたしに くださいな。」 「おにたいじに ついてくるなら あげよう。」 「はい、いっしょに まいります。」 ももたろうは、きじに きびだんごを あげました。	23:きじ、22:羽音(一羽) 23:きじ 24:ニョキッ
15	ももたろうは、いぬ、さる、きじと いっしょに、おにがしまへ むかいます。 山を こえて、うみを わたって、 おにがしまへ むかいます。	14:潮騒、16:手こぎ船
16	おにがしまに つくと、 おにたちは、さかもりを していました。 「おにども、かくご!」 ももたろうは かたなを ぬいて おにたちに とびかかりました。	12:祭ばやし、13:笑い 17:チャンバラ(刀) 15:バトル(和)
17	いぬは おにの あしに かみつき、 さるは おにの せなかを ひっかき、 きじは くちばしで おにの あたまを つつく。	19:犬、31:ガブッ 21:猿、33:ガリッ 23:きじ 35:ポカッ
18	みんな きびだんごを たべているので、ひゃくにんりき。 あっというまに おにたちを やっつけて しまいました。	26:ドスン、28とほほ
19	「まいりました。こうさんです。 もう わるいことは いたしません。 おわびに たからものを さしあげます。」 おにたちは、手をついて あやまりました。	
20	ももたろうたちは、にぐるまに たからものを いっぱい つんで おじいさんと おばあさんの まっている むらへと かえって いきました。 めでたし めでたし。	25:荷車 27:エンディング(和)

ブランクチャート

コピーしてご使用ください。

クラス	
タイトル	
ファイル番号	



スズキジュニアプラス
Sound Effects Keyboard HEK-4S

株式会社 鈴木楽器製作所

Printed in Japan

00457-40197 V1.00-150902